Cele mai bune jocuri, ştiri şi concursuri pentru cei mai buni gameri

International Game Magazine

T.P.
Aprobat C.N.P.R
Nr.103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

LEVEL

Martie 1999

25.000 lei

Quake 3

Cel mai aşteptat joc va apărea în curând

Fleet Command

Unul dintre cele mai tari simulatoare navale

Prince Of Persia 3D

Continuarea unei serii de mare succes

Alpha Centauri

Ce poate fi mai plăcut decât o continuare în stele a „clasicului" Civilization

Myth 2

Un RTS tare, care vă pune „strategia" la grea încercare

Deer Avanger
Descent 3
Simcity 3000
Setlers 3
Gangsters
Ashgan
Fallout 2

Un nou look!

Iată că am ajuns şi la numărul din martie. Mult aşteptatul număr de martie! După cum bine vedeţi, în această ediţie ne-am propus să aducem o serie de modificări majore în ceea ce priveşte look-ul revistei. Ca structură nu s-a schimbat absolut nimic. Am încercat să schimbăm un pic şi stilul nostru de a scrie. De ce? Unii ne-au acuzat că suntem prea serioşi şi că poate ar trebui să învăţăm să fim un pic mai glumeţi, să creăm o atmosferă mult mai destinsă. OK! Zis şi făcut. Ne-am adunat cu toţii şi după îndelungi discuţii, fiecare dintre noi a încercat să scrie mai lejer, însă în aşa fel încât calitatea informaţională să rămână la fel de ridicată. În ce măsură am reuşit, rămâne să apreciaţi dumneavoastră, cititorii. Oricum, în această lună supunem atenţiei dumneavoastră o serie dintre cele mai aşteptate şi apreciate jocuri la ora actuală. Sim City 3000, Fleet Commander şi Quake 3 sunt doar câteva dintre titlurile răsunătoare despre care am scris. Cel mai cuprinzător articol de luna această este însă cel despre Alpha Centauri, care a fost lansat de curând şi care a intrat deja în topul multor reviste de specialitate din străinătate. Aşadar, colegul nostru, Marius Ghinea, a încercat să realizeze un articol complet din toate punctele de vedere. Şi după părerea mea proprie şi personală cred că este cel mai bun articol din toată revista.

Numărul de pagini a rămas acelaşi. Mulţi dintre voi au vrut să ştie dacă există şanse să mărim numărul de pagini undeva în perioada imediat următoare. Adevărul e că dacă lucrurile merg la fel de bine ca şi până acum, probabil că undeva pe la sfârşitul acestui an s-ar putea să mai anexăm câteva pagini revistei noastre. Asta numai aşa ca să nu se mai plângă unii şi alţii că irosim pagini cu tot felul de articole inutile ca cele destinate apariţiilor muzicale şi filmelor. Luna aceasta am renunţat însă la pagina de muzică şi am scris ceva mai mult despre filmul de desene animate „A Bug's Life". Aceste a avut un succes enorm în State şi în aproximativ toate ţările din Europa. În acest articol puteţi afla cum a fost realizat cel mai complex film de desene animate, alături de Toy Story şi Ants. Trebuie totuşi să înţelegeţi că aceste două pagini de revistă, în care încercăm să vă informăm despre ce se mai petrece în lumea filmului şi a muzicii, sunt extrem de importante pentru unii dintre cititori. Scrisorile şi diversele noastre întrebări adresate unui grup de cititori LEVEL din Braşov au demonstrat că aceste pagini ar trebui să existe în continuare în revistă.

Ce mai ilpseşte din revistă? Bineînţeles că mulţi ne cer un joc full! Dragii noştri LEVEL-işti, înţelegeţi odată pentru totdeauna că pentru a pubilca un joc full, fie el vechi de câţiva ani, este nevoie de o anumită sumă de bani şi pentru a acoperi aceste cheltuieli ar trebui să mărim preţul revistei. Şi mă îndoiesc că vreţi acest lucru. Alţii au vrut un poster şi asta s-a rezolvat destul de repede. Alţii au vrut tot felul de cîudăţenii şi de lucruri imposibile. Nu pretind că noi realizăm revista perfectă, însă cred cu tărie că realizăm o revistă bună, cu un conţinut informaţional bogat şi de ultimă oră. Ceea ce poate că lipseşte din această revistă sunt testele de plăci grafice 3D şi probabil o serie de articole despre cum funcţionează un procesor sau alte componente. Undeva în viitorul apropiat o să avem articole şi despre aceste lucruri. Oricum, articole despre plăci de sunet am tot avut. Şi au fost, după părerea mea, extrem de detaliate şi suficient de clare pentru a înţelge tot omul de rând despre ce este vorba. Deci, domnilor, vă urez toate cele bune şi happy gaming, nu înainte de a gempui la nextul LEVEL!

Mr. President

LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2267 Braşov

TELF (+): [illegible]
[illegible]
E-mail: level@[illegible]

General Manager:
[illegible]

Proiect Manager:
[illegible]
(Mr. President)

Secretar de redacţie:
[illegible]

Redactori:
Claudiu Levente (Charlie)
Sergiu Zidaru (Sergiu)
Bogdan Crăciun (Wild Snake)
Nicolae Florescu (Nyki)
Marius Ghinea

Managing Editor:
[illegible]

Grafică şi DTP:
Sorin Grau

Pe Internet:
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Marketing:
[illegible]
[illegible]

Contabilitate:
Maria Pantic
Eva Szmolka

Distribuţie:
[illegible]
[illegible]

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 15, C.P. 1,
2200 Braşov

Pentru distribuţie în străinătate:
ASCOM SRL, tel: 01/2228542

Prepţitre Filme:
[illegible]

Montaj şi tipar:
Văcăreşti Systems SF
Bucureşti

LEVEL este membru fondator al Federaţiei Române de Asociaţii şi Tiraţele (FRAT)

[illegible]

Cuprins

Editorial 3

Cuprins 4

Cititorii 6

Actualitate 8

Tips & Tricks

Infinite World 16

Un RPG de lung metraj în care trebuie să te plimbi, să cauţi şi să rezolvi mistere. Ce mai, un quest în toată regula!

Imperialism 2: Age of Exploration 18

Strategie turn-based în care ai posibilitatea să stăpâneşti şi să conduci un mare imperiu.

Quake 3 20

Da, de aţi citit bine! Seria Quake continuă în aceeaşi manieră dură şi sângeroasă.

Darkstone 22

Cu siguranţă acest RPG va deveni unul din jocurile voastre preferate.

Preview

Fleet Command 25

Simulator naval combinat cu un combat strategy de cea mai bună calitate, care vă va atrage atenţia cu siguranţă.

Deer Avenger 28

Vă mai aduceţi aminte de Deer Hunter? Ei bine, aici rolurile se inversează şi astfel vânătorul devine vânat.

King Pin: Life of crime 30

E timpul să jucăm un firet person, care sper să se ridice la înălţimea aşteptărilor voastre.

Championship Manager 3 32

Să fie oare aceeaşi cel mai tare simulator de management?

Sistem Shock 2 34

Continuarea unui joc ce a trebuit o mulţime de gameri din toată lumea.

Descent 3 36

Cei de la Outrage au realizat un nou shooter din seria Descent. Era şi timpul!!

Prince of Persia 3D 39

Ştiţi ce nu a auzit de Prince of Persia? Dacă nu v-a plăcut ce aţi jucat până acum, de data aceasta în mod sigur veţi fi plăcut surprinşi.

Review

SimCity 3000 43

Iată un joc care vă va ţine mult de zile în faţa calculatorului. Ca de obicei, cei de la Maxis au făcut o treabă excelentă.

Settlers III 46

Dragii mei, aveţi grijă mare de omuleţii ăştia harnici şi drăguţi Si faică treabă, da!?!

ProBorder 48

Simulator de sport extrem de cea mai bună calitate.

Liath 54

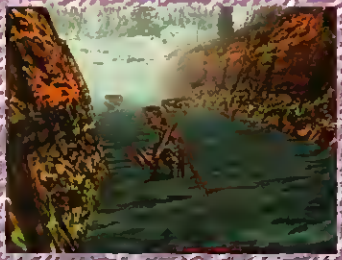
Un quest clasic plin de aventuri în care trebuie să descoperi tot felul de obiecte şi să treci de anumite obstacole.

Baldur's Gate 56

O nouă aventură în The Forgotten Realms.

Ashgan 58

O aventură de la Grolier Interactive în care o să ucizi tot felul de monștri pentru a ți atinge scopul.



Gangsters: Organized Crime 60

Un joc tare în care veți cunoaște America anilor '20 și în care veți juca rolul unui pamblicar mic și ambițios.

Alpha Centauri 62

Continuare în spațiu a celebrului Civilization 2.

Myth II: Soulblighter 67

Un mit devenit realitate! Un joc de strategie ce se bazează pe o gândire de bun strateg și organizator.

Fallout 2 70

Oare acest joc mai are nevoie de vreo prezentare?!?

The Fifth Element 72

UbiSoft vă prezintă un joc mișto în care trebuie să salvați lumea de forțele răului.

Review Special

Sierra 74

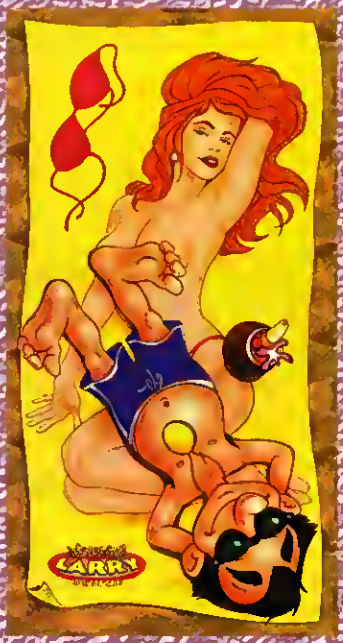
Una din cele mai tari firme realizatoare de jocuri, cu numeroase succese la activ.

Caesar II 75

Întoarcerea la origini. Haideți să ne amintim de vremurile în care jucam la sânge acest RTS.

Laisure Suite Larry 7: Love for sale 76

Aici găsiți tot ce vă trebuie. Acțiune, întâmplări neprevăzute, adică cam tot ce este legat de agățatul puicuțelor.



Lords of Magic 78

Un turn based clasic în care trebuie să devii stăpânul unui tărâm plin de mister.

Red Baron 2 79

Simulator de zbor în care vei pilota avioane old-timere din vremea primului război mondial.

Film

A bug's life 80

După Toy Story, Disney și Pixar au realizat un nou film, plin de aventură și umor.

Lun Stuff 82

You don't want to miss that, because it's about... Ho ho ho! Hi hi hi! Ha ha ha!

Playstation

Rapid Racer 84

Viteză, aventură și apă... Cam asta vă oferă o cursă de bărci cu motor.

Shadow Gunner 86

Va trebui ca împreună cu un roboțel să omori tot ce îți iese în cale.

Hardware 88

Race Leader Force Feedback, Pump Action Gun și Digital Station Shock de la UbiSoft România sunt gata să-și dezvăluie secretele.

Multimedia

Franceză cu Rayman 90

A sosit timpul să ne deprindem puțin cu franțuzul.

„Ho, casa Secspir?" 92

Viața, opera și lumea lui Shakespeare!!!

Chat room 94

Let's have a nice bla-bla about you, me and of course about LEVEL!!

Cuprins CD

Demos

Aliens vs Predator – Marine

Un alt demo al superbului joc de acţiune. De această dată joci rolul unui soldat din marină înarmat până-n dinţi. Un pic mai complex decât demo-ul Predator. Merită jucat!

Anno1602

Strategie medievală pentru fanii Civilization, Settlers sau Caesar.

Close Combat 3

Strategie real-time care simulează luptele din al doilea război mondial ce s-au petrecut pe întregul spaţiu sovietic. De fapt este suprins tot războiul dintre ruşi şi germani începând din 1941 până-n 1945.

Commandos: Call of Duty

Aţi vrea să câştigaţi întregul război din Europa? Misiunile pentru popularul joc de strategie Commandos este gata să preia o bucăţică din hard-urile voastre.

Gruntz

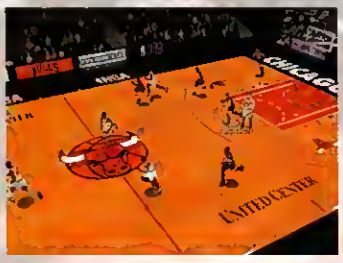
Un joc de puzzle, unde preiei controlul asupra unui mic caracter pe care trebuie să-l duci către următorul nivel.

Nascar Revolution

O nouă simulaţie Nascar, de această dată de la regii sporturilor: EA Sports.

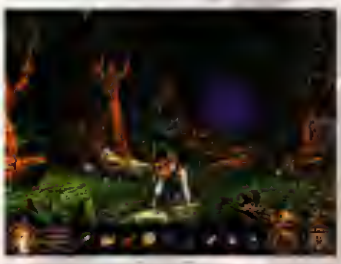
NBA '99

După demo-urile FIFA '99 şi NHL '99 vă prezentăm un demo al celui mai bun joc de baschet pentru PC - NBA '99!



Quest for Glory 5

Un demo foarte nou al cunoscutului joc de acţiune/aventură. Acum puteţi alege dintre un mag şi un luptător.



Redguard

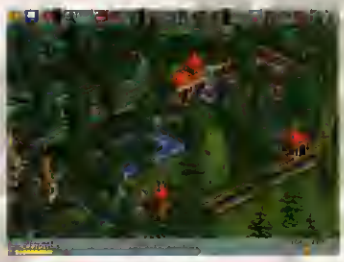
Un nou titlu de la realizatorii lui The Elder Scrolls, însă de data aceasta nu avem de-a face cu un RPG, ci cu o acţiune 3D. Versiunea demo necesită Voodoo 3Dfx.

Redline

O acţiune post-catastrofică, unde te lupţi cu diverşi inamici cu ajutorul unei maşini blindate sau înarmat până-n dinţi cu tot felul de arme.

RollerCoaster Tycoon

Aşteptaţi cu nerăbdare Transport Tycoon 2? Nasol! Dar nu vă îngrijoraţi! Realizatorul TT, Chris Sawyer, a terminat titlul de faţă care este un mixaj dintre TT şi Theme Park, unde poţi construl propriul tău parc.



SimCity 3000

Aţi vrea să aveţi propriul vostru oraş? Nimic mai simplu, vă puteţi face unul chiar acum, în acest demo! Alte comentarii?

Thunder Brigade

Un shooter futurist realizat cu tehnologia voxel. Aşadar, nu necesită placă 3D... E ceva în genul bătrânului Comanche.

TOCA 2

TOCA 2 este un titlu mult aşteptat! Deci s-ar putea ca acest demo să vă fie pe plac, mai ales că puteţi încerca cursele folosind o Honda sau Formula Ford.

Warzone 2100

O altă strategie 3D real-time, a cărei acțiune se petrece în viitorul post-nuclear.

Hotshots

Dark Reign 2

O continuare complet 3D, cu misiuni indoor/outdoor, teren interactiv (poți arde păduri în care se ascund inamici). Povestea ne spune despre o trupă de rebeli care adună forțe pentru a lupta împotriva guvernului dictator.

Imperium Galactica 2

O continuare care arată extrem de bine. În total există peste 100 de planete care de abia așteaptă să fie cucerite, mai mult de 150 de invenții, libertate în modelarea spațiului, un story reușit... și suport 3D.

Midtown Madness

Un nou titlu din seria „Madness" de la Microsoft. În curând vom avea ocazia de a călători pe străzile Chicagoului. Nu lipsește traficul, semafoarele, poliția și bineînțeles grafica superbă.

Rally Masters

Un simulator de raliu (surprizăIII) cu o mulțime de mașini și moduri de joc (time attack, ghost play etc.), damage real și grafică super. De la cei care au realizat Motorhead.

Road Wars

Un joc racing/action care se petrece undeva în viitorul apropiat, unde fiecare trebule să lupte pentru a supraviețui. Câștigi bani, îți repari mașina, o echipezi cu noi arme și apoi mergi la război pe opt track-uri diferite.

Ruud Gullit Striker

O grafică superbă, comentarii trăznite, sistem de control ușor de folosit, AI deosebit și tactici garantate de însuși Ruud Gullit.

Shadowman

Un titlu horror 3D de acțiune de la realizatorii lui Turok, bazat pe comics-urile unde Shadowman, un luptător Voodoo nemuritor, trebule să salveze lumea de la distrugere.

Shock Troopers

O strategie 3D real-time de la cei care au realizat Speliccross. Acțiunea se petrece în viitor după colapsul din anul 2000. Creatorii sunt deosebit de mândri de interfață și de misiunile non-lineare, ca și de grafica reușită.

Simon Sorcerer 3

Iată în sfârșit primele poze a celei de-a trela părți a popularului titlu de aventură Simon the Soccerer. Iarăși aventură, însă de data într-o grafică complet 3D cu o grămadă de view-uri. Este bazat pe engine-ul folosit în Prince of Persia 3D!

Soldier of Fortune

Primele imagini din jocul de acțiune Soldier of Fortune realizat de cei care au pus pe picioare Hexen și Heretic. Din nou motor Quake II și acțiune gen quake, dar se aseamănă foarte tare cu stilul Spec Ops.

Team Fortress 2

Un joc de rețea de sine stătător care folosește engine-ul Half-Life. S-ar putea să avem de-a face cu cel mai real joc de război de până acum. Deci, vei participa la realizarea unor misiuni extrem de bine concepute și realizate.

Wages of Sin

Expansion disk pentru Sin, care aduce 17 noi misiuni single player (docks, casino, laboratory etc.), 12 hărți pentru rețea, 7 arme noi, 12 inamici noi, noi caractere și o nouă poveste.

Shareware

ACDSee 2.4

După o lungă perioadă vine noua versiune a popularului ACDsee, un viewer de imagini deosebit de bine realizat.

CacheMan 3.5

Un utilitar nemaipomenit pentru a vă spori performanțele calculatorului.

CDquickCache 3.51

Un utilitar deosebit, cel mai bun de felul său. Cdquick Cache folosește un algoritm inteligent care modifică cache-ul astfel încât să mărească viteza unității CD-ROM.

FreeSpace 1.03

Program ce compresează o serie de fișiere pentru a elibera spațiu pe harddisk. La început te întreabă cam cât spațiu vrei să eliberezi iar apoi testează disk-ul pentru a găsi directoarele/fișierele care sunt bune de compresat.

MEMTurbo

Măriți viteza memoriei și deci a întregului sistem. Asta se face prin: defragmentarea RAM-ului fizic, ștergând DLL-urile din memorie etc.

PCLock98 3.02

Program ce asigură protecția împotriva altor utilizatori.

PowerStrip 2.35

Un program deosebit care permite modificarea setărilor monitorului și plăcii grafice.

SystemCleaner 98

Programul corectează erorile din Win 9x prin căutarea și ștergerea fișierelor ce produc erori.

WinAmp 2.09

Din nou cea mai nouă versiune a renumitului player MP3, MOD, S3M.

WinAmp 2.091

Update Winamp de la versiunea 2.09 la 2.091!

WinBOOST98 1.23

Utilitar optimizat pentru Windows 98, permite accesul la o serie de setări care altfel ar fi greu de accesat.

WinRar 2.06

Cea mai nouă versiune a popularului program de compresie. Această versiune corectează o serie de erori ce apăreau în versiunile precedente. Conține și o serie de îmbunătățiri.

WinZip 7.0 SP1

Cea mai nouă versiune a celui mai popular program de compresie. Versiunea 7.0 are o nouă interfață și o mulțime de noi facilități.

FLASH

Baldur's Gate 1.1.4315 Patch Released

[illegible]

Se anunţă Caesar III pentru Mac-uri

[illegible]

Mărţişor cu surprize

[illegible]

Sony

Un nou set de boxe

SRS-Z500PC este noul set de boxe de la Sony. Aceste accesorii sunt ideale pentru aplicaţiile multimedia şi jocurile pe calculator datorită îmbunătăţirilor aduse în domeniul sunetului bass. SRS-Z500PC are o putere de 60W PMPO şi deţine un amplificator integrat care foloseşte IBB (Inteligent Bass Bost) pentru superbass. IBB permite emiterea de semnale de frecvenţă joasă folosind circuite adiţionale care calculează exact cât bass bost este nevoit să aplice; dacă volumul este tare, atunci va adăuga mai puţin bass bost pentru a preveni distorsiunile la fiecare nivel de sunet. Răspunsul de frecvenţă este situat între 60 Hz şi 20 kHz, şi, ca toate boxele Sony, are un scut împotriva interferenţelor de tip magnetic pentru a putea fi folosite fără probleme lângă un monitor.

Informaţii: Sony Overseas
Tel: 01-2244712

Connectix PlayStation şi... Mac-urile

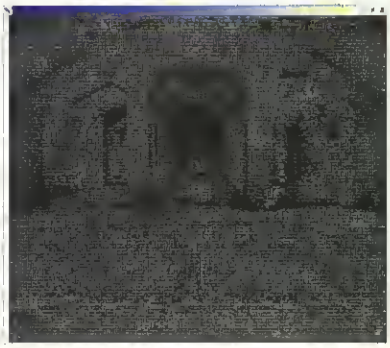
Compania Connectix a realizat Virtual Game Station, o aplicaţie care permite utilizatorilor Macintosh sa ruleze jocuri PlayStation pe computerele lor. Connectix, care produce şi un emulator pentru procesoarele Intel care permite softwareului Windows sa ruleze şi pe Macintosh, a prezentat Virtual Game Station la Macworld Expo. Noul program permite astfel utilizatorilor Macintosh să-şi transforme computerul într-o consolă pentru jocurile penru PlayStation.

Deşi există şi alte aplicaţii care permit utilizatorilor să ruleze jocuri arcade pe computerele lor, aceasta este prima dată când populara platforma PlayStation a fost transferată pe platforma Apple sau oricare altă platforma, deoarece, în mod obişnuit o consolă PlayStation merge numai cu ajutorul unui televizor. Nu toate jocurile vor rula însa pe Virtual Game Station, iar lista celor compatibile se află la site-ul Connectix. Connectix nu are vreun acord cu Sony, dar crede că produsul nu include vreo proprietate intelectuală a lui Sony.

Quake

„Am trăit s-o văd şi pe asta!", „Unii mor de foame şi ăştia au timp de aşa ceva...", „O, Doamne! Şi acum îmi mai lăcrimează ochii!", „Este realmente fantastic!". Cam asemenea reacţii ar putea declanşa un... Quake în mod TEXT (!!!). Ei, da, aţi citit bine. Este vorba într-adevăr de Quake în mod text. Totul a pornit de la un proiect (AA project) al lui Jan Hubicka care a conceput o bibliotecă de rutine grafice bazată pe caracterele codului ASCII. Ulterior s-a adăugat şi contribuţia lui Oreg Alexander şi astfel a rezultat popularul 3D shooter jucabil în Linux până şi pe un modest teletype. Cele trei obiective principale ale proiectului AA, aşa cum sunt ele expuse de iniţiatori, l-ar entuziasma pe unii iar pe alţii cel puţin l-ar face să zâmbească: 1) portarea în totalitate a softului important (de exemplu Doom, Second Reality, X Windows, etc.) pe AA-lib; 2) portarea AA-lib pe toate platformele disponibile (în principal ZX-Spectrum şi Sharp - pe când un Quake pe Spectrum? -); 3) determi-narea lui IBM de a relansa producţia de cartele MDA (Monochrome Display Adapter).

Aşa arată un XTerm în care rulează un Textmode Quake.



ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN ÎN BUCUREŞTI
Adresă: B-dul M. Kogălniceanu 5
Tel/Fax: (01) 3125524

MAXIS · EA SPORTS · JANE'S SIMULATIONS · BULLFROG · ORIGIN · NOVALOGIC

JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

ELECTRONIC ARTS

PlayStation.

PC-CD

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREŞTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742

FLASH

A apărut DirectX 6.1

WM

Pharaoh - Sierra

Haideţi să ne facem de cap într-un joc bazat pe întâmplările petrecute în Egiptul antic. Şi dacă se poate, ar fi bine ca de data asta să nu mai avem de-a face cu vreo clonă de Myst - noi

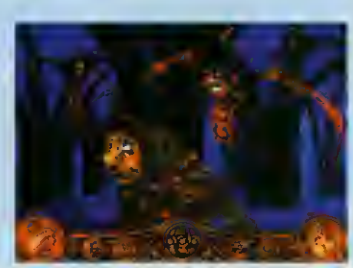
vrem să conducem un imperiu nu să admirăm tot felul de peisaje minunate şi să ne plictisim repede, nu-I aşa? Cu alte cuvinte, daţi-ne domnilor un joc de strategie.

Iată cam ce plănuiesc cei de la Sierra Impressions. Acţiunea se petrece undeva între anii 2900-700 Î.H. şi încearcă să surprindă întreaga evoluţie a Egiptului în această perioadă. Gamerul va avea astfel mult de lucru, trebuind să construiască tot felul de piramide şi minunăţii. Cel mai important lucru este însă crearea unui popor suficient de avansat care să-ţi permite dezvoltarea unei civilizaţii înfloritoare de-a lungul Nilului. Astfel, dacă strategia adoptată de tine este bună, micile sate care formează întru începuturi imperiul tău, vor deveni în curând mari oraşe care vor juca un rol important în derularea istoriei. Va trebui să faci negoţ cu alte imperii şi în cele din urmă vei porni un război de extindere a Egiptului. Pentru început, acest titlu se anunţă destul de promiţător şi va fi lansat undeva pe la sfârşitul acestei veri. La proiect vor lucra şi o serie dintre programatorii ce au realizat Caesar III.

The Real Neverending Story

Când Nimicul este problema, tu reprezinţi soluţia. Mulţi dintre voi s-ar putea să fie obişnuiţi cu Povestea fără de sfârşit a lui Michael End. O serie de programatori germani care şi-au dat

numele de Discreet Monsters intenţionează să transforme această poveste într-un joc de aventură real-time şi pe deasupra first person. Aşadar, totul începe pe vremea pe când Fantasia se află în mare pericol de a fi anihilată de Nimic. Ceea ce poate salva lumea aceasta a visului de la distrugere este un nou nume, care poate fi dat numai de amuletul AURYN. Astfel, gamerul preia rolul eroului principal care ajunge în Fantasia şi începe lunga sa călătorie pentru a rezolva acest mister. Dar totuşi se pare că nu eşti singur: mai există şi Necunoscutul. Care este şi el ceva de genul Nimicului. V-am ameţit? Atunci reveniţi-vă că lucrurile sunt mai simple decât par la prima vedere. În timp ce totul pare fără sens, eroul nostru are tot felul de viziuni în care Childlike Empress (Prinţesa Copil) îţi dă sfaturi şi îţi spune să găseşti amuletul AURYN, elementul care poate salva Fantasia de la distrugere, şi să crezi ceea ce vezi - ceea ce vezi cu adevărat. Şi astfel, toată acţiune se transformă în căutarea acestui amulet. Discreet Monsters lucrează la Monster Engine® încă din 1995. Acest engine permite realizarea unor lumi 3D real time compresând zonele indoor şi oudoor şi va suporta majoritatea acceleratoarelor 3D. Data de lansare nu a fost precizată.



Câștigătorii Tombolei LEVEL – UbiSoft România

[illegible]

Premiul II (Joc Raymond [illegible]) – Claudiu [illegible]

Premiul III (Joc [illegible]) – [illegible]

Mențiuni:

- [illegible] Filip [illegible], Claudiu [illegible]
- [illegible] Ion [illegible], [illegible] (Bucureşti), [illegible] (Bucureşti), [illegible] (Bucureşti), [illegible] Mihai [illegible]

Premiul I (Joc [illegible]) – [illegible] (Bucureşti)

Fighter Duel 2.0 – Ocean

Prima versiune a acestui titlu nu a avut mare priză printre gamerii care preferau luptele aeriene combinate cu misiuni interesante şi grafică cât mai bună. Astfel, în ciuda titlului, Fighter Duel 2.0 va fi un joc plin de misiuni diferite atât din punct de vedere al temei (bombardare, atac, escortare) cât şi din punctul de vedere al peisajului în care se desfăşoară acţiunea (pe mare, pe uscat, pe zi, pe timp de noapte). Interesant este faptul că pe lângă misiunile şi campaniile pe care le avem la dispoziţie vom avea şi o campanie pe care o vom configura după bunul nostru plac. S-au adus contribuţii considerabile şi în rândul avioanelor ce vor apărea în joc, fie că le vom pilota, fie că vom avea de-a face cu ele în timpul misiunilor. Astfel, vom avea la dispoziţie obişnuitele Me

109, Spitfire, Mustang, Zero şi chiar avioanele speciale Me 282, Komet, Arado 234C Blitz, Tempest V, toate fiind realizate într-o grafică mult îmbunătăţită faţă de prima versiune. Jocul va cunoaşte o rezoluţie de la 320x240 până la 1600x1200, în 256 de culori iar pentru deţinătorii de plăci 3Dfx grafica va rula pe 16 biţi. Vom avea terenuri realiste iar gloanţele, pe lângă faptul că sunt reprezentate bestial, vor crea stricăciuni exact în locul în care vor lovi avionul respectiv.

Sim City 3000 în topuri

Sim City 3000 a fost cel mai vândut joc în săptămâna 24-30 ianuarie 1999, deloc rău având în vedere că a fost de-abia prima săptămână în care a intrat pe piaţă.

Starcraft este în regres cu două locuri şi a ocupat locul cinci în săptămâna respectivă, iar Deer Hunter II 3D a reapărut pe poziţia patru. A urcat în top Microsoft Combat Flight Simulator până pe la locul şapte şi Baldur'Oate s-a „mulţumit" săptămâna aceasta cu bronzul.

La vânzare, Sim City 3000 depăşeşte 28 USD şi preţul acestuia are o uşoară tendinţă descrescătoare, deloc rău, având în vedere că şapte din cele zece titluri din top au un preţ ce variază între 28 şi 44 USD, în timp ce restul se găsesc toate sub 20 USD.

Producătorii au scos pe piaţă în general jocuri „fun of hunting" şi încă îi găsim stând confortabil la aceeaşi masă proverbială. Ceea ce am învăţat din săptămâna 23-30 este destul de uşor de înţeles: bugetul titlurilor impun regula „jocului".

FLASH

Pole of 3.0 Patch Release

[illegible]

Patch pentru SheckFiere

[illegible]

Take-Two Interactive a ieşit de cumpărături

[illegible]

FLASH

PC – Misiune Imposibilă

[illegible]

Guillemot – filială R&D în America de Nord?

[illegible]

Battlezone II

Chiar dacă momentan Battlezone II este un titlu aflat încă în dezvoltare, cei de la Activision ne asigură că va încerca să schimbe impresia pe care a lăsat-o primul Battlezone. Primul release nu a cunoscut o popularitate prea mare printre gameri chiar dacă acțiunea jocului era destul de interesantă. În joc, jobul tău este pilotarea unul tanc dar există și elemente de strategie.

Dark Reign II

Josh Resnick, președintele companiei Pandemic Studios, care va crea Dark Reign II., a relatat că firma lui dorește să aducă un nou stil în rândul jocurilor de strategie. Astfel, dacă Dark Reign nu a fost un joc de strategie reușit, producătorii lui Dark Reign II ne-au asigurat că această nouă versiune va avea o mulțime de elemente noi care vor schimba impresia despre jocurile de strategie în general. Vor fi modificate efectele de peisaj, armele și controlul tactic al unităților. Cel mai important aspect adus jocului este realizarea lui în 3D. Astfel, totul va avea o nouă imagine începând cu terenurile și terminând cu unitățile care nu vor fi doar refăcute ci schimbate total. Nu vom mai întâlni soldați de mărimea tancurilor, totul fiind desenat la o scară mult mai mare. Acest lucru va face ca view-ul să fie mai apropiat iar unitățile pe care le vom avea nu vor fi nelimitate, ci chiar puține: nu mai multe de 50. Vor dispărea resursele pe care trebuie să le aduni, cu ajutorul cărora trebuia să construiești și vom avea la dispoziție transportoare care vor aduce de pe hărțile apropiate unitățile de luptă și părțile pentru asamblat clădiri.

Deci, nu numai că trebuie să distrugi tot ceea ce îți iese în cale pe niște terenuri impresionante dar trebuie să ai grijă și de resursele și unitățile de care dispui. Un lucru enervant în joc era când te loveai de inamic și nu prea aveai timp să-ți dai seama ce se întâmplă, dar acest aspect a fost îmbunătățit în acest nou release atât pe partea de acțiune cât și pe partea de strategie. Pentru partea de acțiune vom avea la început de controlat unul sau două vehicule iar pe partea de strategie s-a accentuat pe îmbunătățirea resurselor și construcțiilor în timp ce avansezi în joc. Nu vom avea în partea de strategie unele elemente cum ar fi pilotul de economie și depozitarea deșeurilor. S-au simplificat unele elemente ca managementul forțelor, astfel că nu vei mai avea de-a face cu tancuri ca o singură unitate ci cu escadroane de tancuri.

The Wheel of Time

Legend Entertainment Company lucrează din greu la un joc inspirat din romanele lui Robert Jordan. Creat cu ajutorul unui engine Unreal, The Wheel Of Time este un action 3D presărat cu strategie și un pic de RPG. Cu mult timp în urmă omenirea a permis, fără voie, intrarea lui The Dark One în lumea noastră. Cu ajutorul unor puternice forțe magice acesta a fost încarcerat undeva foarte departe, dar cheile care-l țineau închis s-au pierdut. Mii de ani mai târziu, patru facțiuni rivale au descoperit aceste chei. În varianta single vei deveni Elayna, the Amyrlin Seat și vei fi angajat într-o serie de intrigi care vor avea drept scop recuperarea cheii care ți-a fost furată. În multiplayer poți alege oricare dintre cei patru lideri, Elayna, The Lider of the Children of Light, The Hound sau The Forsaken și să lupți până la obținerea supremației. The Wheel of Time se joacă în stilul clasic al unui RPG, dar cu o accentuare mai puternică a acțiunii și suspansului. Fiind o lume fantastică și magică, majoritatea luptelor vor fi purtate cu magii de tot soiul. Nu lipsesc nici elementele de strategie, în cadrul fiecărei facțiuni existând alte grupuri, cu care vei putea negocia. Până acum jocul arată și sună bine, să vedem însă cum va arăta versiunea finală planificată pentru sfârșitul verii.

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Şi luna aceasta, Level şi Ubi Soft România vă oferă premii interesante. Marele premiu - jocul The Fifth Element - de-abia aşteaptă să intre în posesia dumneavoastră ! Adiţional, se mai pot câştiga 3 rucsaci inscripţionaţi cu sigla Ubisoft.
Tot ceea ce trebuie să faceţi este să ne trimiteţi talonul de mai jos cu răspunsurile corecte la întrebările alăturate. Câştigătorii sunt rugaţi să ne telefoneze pentru a stabili modalitatea de a intra în posesia premiilor (068/150886).

1 În mâinile cui stă destinul planetei ?

a) Vito Cornelius
b) Korben Dallas
c) Zorg

2 Unde trebuie duse pietrele sacre ?

a) Într-un templu egiptean
b) Într-un templu budist
c) Într-un templu incaş

Tombola LEVEL

Ubi Soft

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei noastre: OP 13, CP4, 2200 Braşov

1 2

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu copia chitanţei sau a ordinului de plată pe adresa OP 13, CP 4, 2200 Braşov, pentru departamentul „ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziţia de catalog 4262.

Talonele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa: d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Braşov. sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing": 37075 la Societe Generale Braşov.

☐ DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

☐ 6 luni, la preţul de ☐ 114.000 lei
☐ 12 luni, la preţul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna: _____

Vă rog să-mi expediaţi revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit ..... lei în data de .....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. .....

talon de abonament LEVEL 3/99

TOP TEN LEVEL

Hello gamers!
Să sperăm că vă place noua formă a revistei! Totul s-a schimbat numai topul a rămas la fel sau, mă rog, s-a mai schimbat şi el pe ici pe colo în punctele esenţiale. Surpriza care poartă numele de Unreal a intrat în sfârşit în top şi are o adevărată tendinţă crescătoare. De asemena, cititorii noştri au reacţionat destul de rapid la apariţia pe piaţă a Half-Life-ului, câştigând astfel numeroase puncte care au determinat urcarea lui în top. În rest, toate cum le ştiţi! TR3-ul a început să o ia vertiginos în jos şi probabil că luna viitoare nici nu se va mai afla în top.
Bai, LEVEL-iştilor!

Loc	Titlu	Producător	Tendinţa
1	Starcraft	Blizzard	⇔
2	NFSIII	EA	⇔
3	Age of Empires	Ensemble	↘
4	Half-Life	Sierra	↗
5	MK4	Midway	↗
6	Tomb Raider 3	Eidos	↘
7	Quake2	ID Software	↘
8	Unreal	GT Interactive	↗
9	Ultimate Soccer M.	Sierra	↘
10	NBA99	EA Sports	⇔

TOP TEN LEVEL

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari", în ordinea preferinţelor tale şi expediază talonul pe adresa redacţiei:

OP 13, CP 4, 2200 Braşov.

1._____
2._____
3._____
4._____
5._____
6._____
7._____
8._____
9._____
10._____

☐ DA, vă rog să-mi trimiteţi următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preţ	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10,11		12.000	
LEVEL Septembrie		15.000	
LEVEL Octombrie		15.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
		TOTAL:	

Am plătit ..... lei în data de .....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. .....

Nu uitaţi să completaţi numele şi adresa pe verso!

talon de comandă LEVEL 3/99

ATENŢIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 068/150886)

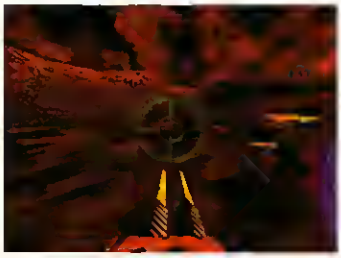
Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa: D-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing" 37075 la Societe Generale Braşov.

Talonele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

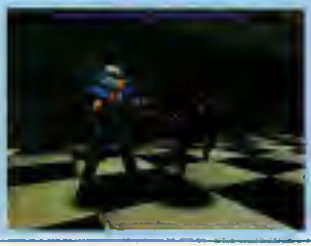
Iron Strategy

Cu ceva timp în urmă, o firmă rusească realizatoare de jocuri, Nikita, a lansat un joc numit Parkan care este o combinaţie între Privateer şi System Shock. Iron Strategy reprezintă o continuare a lui Parkan. Cei de la Nikita afirmă că acest titlu reprezintă mai degrabă o legătură între Parkan şi o eventuală nouă versiune a acestui joc: probabil Parkan 2. Eroii jocului sosesc din întâmpiare pe o planetă unde se antrenează nişte unităţi de luptă. Aceştia nimeresc chiar în mijlocul unei astfel de bătălii şi se văd nevoiţi să lupte pentru a-şi salva viaţa. Există mai multe misiuni şi zone de luptă, în care vă veţi putea lupta pentru supravieţuire. După spusele a doi dintre cei care au participat la realizarea lui Iron Strategy, Oleg Kostin şi Alexander Okroug, ideea de bază este să creeze un joc de strategie first person în care să regăsim trăsături pe care le-am întâlnit în Battlezone sau Total Annihilation. În general sunt două feluri de misiuni. Prima include distrugerea unei structuri, eliberarea unor prizonieri sau apărarea unui obiectiv. Cel de-al doilea tip de misiuni sunt caracteristice unui RTS. Adică trebuie să construieşti baze, să strângi resurse sau să ucizi duşmanii care te supără. Cred că noua realizare a celor de la Nikita va fi un adevărat succes deoarece combină nişte trăsături pe care le regăsim în mai multe genuri de jocuri. Jocul va fi lansat în vara acestui an, mai precis în luna august. Să sperăm că va fi ceva de calitate.



Omikron: The Nomad Soul

Iată un joc din genul action/adventure care se anunţă a fi ceva cu totul deosebit. Acţiunea jocului se petrece într-un oraş blestemat, numit Omikron, unde un demon bătrân ce se cheamă Astaroth fură sufletele oamenilor. Gamer-ul va trebui să intre în pielea unui locuitor din Omikron şi să se asigure că demonul nu va reuşi să termine ceea ce şi-a propus. Grafica jocului este bestială, personajele fiind realizate deosebit de bine. Gamerii vor putea să umble pe unde vor. La începutul jocului puteţi chiar să alegeţi să explorati această lume unde puteţi să descoperiţi detalii despre viaţa în acest mediu futuriste. Ţinuturile în care te vei perinda sunt realizate într-o tentă puţin tenebră, menită să bage puţin frica în tine. Acţiunea complexă a acestui joc precum şi grafica şi sunetul de calitate, fac din Omikron un joc care în mod sigur va plăcea gamerilor. Omikron: The Nomad Soul va apărea la jumătatea lunii septembrie, anul curent.



Final Fantasy VIII

De curând a apărut pe piaţă versiunea japoneză pentru PlayStation a mult aşteptatului Final Fantasy VII. Squaresoft ne garantează că imediat ce va fi tradus şi adaptat va apărea şi versiunea pentru PC. Să sperăm că acest lucru se va întâmpla cât mai repede! Squall Leonhart, eroul principal, împreună cu Zell, sunt amândoi membrii unei super-unităţi militare. Cei doi vor fi delegaţi să păzească un experiment secret. Acesta nu este altceva decât o poartă dimen-

sională care poate teleporta în timp orice obiect sau fiinţă. Şeful laboratorului le demonstrează celor doi cum funcţionează maşinăria trimiţând o scrisoare în viitor. Din păcate răspunsul soseşte sub forma unui robot programat să distrugă totul. Militarii soseşti în ajutor distrug robotul nu înainte înă ca Squall să fie rănit. Când acesta îşi revine descoperă pe faţă o cicatrice urâtă şi află că Zell împreună cu proiectul au fost răpiţi de nişte teroriştii. La comanda unei trupe de şoc, Squall pleacă în curajoasa misiune de recuperare a maşinăriei şi de salvare a superiorului său Zell.

FLASH

The Rift – un alt RTS

[illegible]

THQ anunţă Sinistar: Unleashed

[illegible]

Connectix vs. Sony: Runda I

[illegible]

INFINITE WORLDS

După Mordor, RPG-ul care a avut 99 de nivele, cei de la VB Design s-au gândit să continue seria acestui gen cu un nou RPG intitulat sugestiv Infinite Worlds.

Să ne amintim cum în urmă cu doi ani „se năştea" o nouă companie, VB Designs, care oferea o varietate de produse şi servicii. Şeful, ca să zicem aşa, al acestei comapanii, David Allen, s-a gândit că nu ar strica să scoată şi un joc. Chiar dacă experienţa în acest domeniu le lipsea, au muncit din greu şi au realizat titlul Mordor, care deşi nu a avut un succes deosebit printre RPG-urile apărute la acea vreme, i-a făcut pe creatorii lui să se gândească la realizarea altula mult mai impresionant. S-a dorit crearea unui engine deosebit, ceea ce implica şi proiectarea unei grafici care să se încadreze în standardele actuale. Datorită succesului de care s-a bucurat demo-ul via internet, David s-a gândit să caute un distribuitor care să-i „împrăştie" jocul în toată lumea şi, după îndelungi căutări, a ajuns la studiourile Black Isle acestea oferindu-se să-i publice noul titlu.

Acest RPG este genul clasic: tot ce trebuie să faci este să te plimbi prin tot tărâmul în care eşti aruncat şi să descoperi diferite lucruri, să aduni aur, pentru a-ţi facilita unele intrări sau aflarea unor răspunsuri de la populaţia de

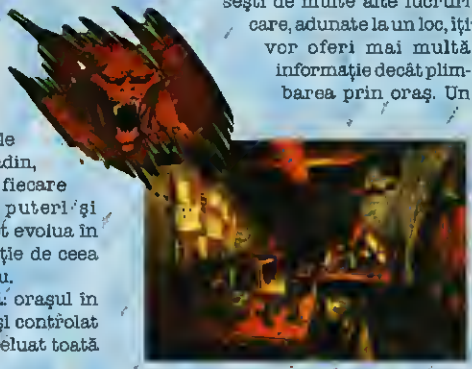
care te loveşti în joc. Pe scurt, urmezi un quest care chiar dacă nu pare prea palpitant la prima vedere vă asigur că grafica este pe cât de interesantă pe atât de bine realizată. Poţi alege unul din caracterele disponibile cum ar fi Paladin, Rogue, Mage, fiecare cu propriile puteri şi magii. Acestea pot evolua în timpul quest-ului în funcţie de ceea ce găsiţi în drumul vostru.

Povestea este simplă: oraşul în care trăieşti este atacat şi controlat de nişte bestii care au preluat toată puterea magică a oraşului.

Drept urmare, trebule să te confrunţi cu aceste creaturi, să le învingi cu propriile arme, mai exact cu magia de care dispun ele, magie pe care o poţi stăpâni şi tu dacă îţi faci treaba cum trebuie. În final te vei lupta cu cel care stăpâneşte oraşul şi cu creaturile din el, numite Ku'tan Jenal, cel mai avansat grup de magicieni şi luptători, cei mai mari şi mai tari din domeniu, iar distrugerea acestora nu înseamnă atacul fizic asupra lor, căci doar şireteala şi magia vor reuşi să le distrugă influenţa asupra oraşului.

Clasicul modern

Chiar dacă are o structură clasică (quest-ăreşti, aduni tot felul de lucruri şi omori creaturile rele din oraş), Infinite Worlds are câteva elemente noi introduse în acest gen, care te ajută, dar îţi cer totodată şi o gândire mai complexă. Ceea ce vreau să spun este că nu vei termina questul numai cu ajutorul obiectelor găsite prin oraş, ci va trebui să te foloseşti de multe alte lucruri care, adunate la un loc, îţi vor oferi mai multă informaţie decât plimbarea prin oraş. Un



astfel de loc este biblioteca unde poţi afla diferite informaţii despre evoluţia istorică a oraşului şi te poţi documenta în legătură cu anumite magii (care este rostul lor şi modul, ca să zic aşa, de întrebuinţare). Există o tavernă (un bar) unde vei afla că nu eşti singurul din oraş care vrea să distrugă forţele răului instalate aici: vei întâlni tot felul de eroi ca şi tine, care-şi vor povesti aventurile, vei vedea diferite anunţuri (referitoare la monştri, nu matrimoniale), tot felul de amănunte care-ţi vor fi folositoare. Există un loc în magazin unde vei putea valorifica aurul pe care îl aduni sau chiar obiectele, pe care le poţi vinde sau schimba contra unor servicii cum ar fi reparatul pantalonilor, pălăriilor, şosetelor etc.

Un pic de divagaţie nu strică nici în acest joc, nu de alta, dar fantezia şi pofta de aventură trebuie păstrate la cea mai înaltă temperatură. Astfel, pentru a afla câteva şmecherii va trebui să treci de nişte quest-uri mai mici, şi tot aici vei putea învăţa diferite limbi pentru a te descurca cu localnicii. Ideea este că dacă îţi pui mintea la muncă şi din toate aceste lucruri şi locuri prin care treci înveţi câte cava, atunci nu vei avea probleme în recuperarea oraşului. A, era să uit, nu vei fi chiar singur în încercarea ta, vei avea un profet ca ajutor, pe nume Seer, care te va sprijini în găsirea obiectelor ascunse şi a drumului prin diferitele labirinturi în care vei ajunge. Chiar dacă este un tărâm ireal, asta nu înseamnă că banii nu sunt la putere. În morga oraşului pe care o vei vizita din când în când (atunci când vei da colţul), va trebui să plăteşti o grămadă de bani pentru a te readuce la viaţă, aşa că grijă mare la contabilitate.

Ce vom întâlni în joc?

Păi, cum am spus este un quest, un first person, în care grafica 3D, detaliul joacă un rol bine determinat. Este genul de grafică care te linişteşte, prin culori plăcute, bine alese, chiar şi razele de soare care străbat prin ferestre (unele chiar murdare) dau dovadă de o realitate superbă. Dar, totodată, te învăluie o atmosferă de castel medieval în momentul în care dai cu ochii de schelete în posturi care de care mai macabre: cu cătuşe la mâini, pe mese de tortură, în cuşti agăţate de tavan, sugerând grotescul şi dantescul final. Te vei plimba prin 25 de nivele în care vei experimenta tot felul de capcane, vei vizita locuri, prin lumină sau prin întuneric, prin maşini teleportoare, peste tot aşteptându-te diferite surprize.

Întâlnim peste 500 de tipuri de creaturi, peste 100 de magii şi chiar vreo 500 de arme diferite, toate pentru a captiva jucătorul din faţa calculatorului. Interesant este faptul că odată cu versiunea finală vom avea la îndemână şi un editor pentru a ne crea o lume aşa cum dorim, începând cu clădirile şi terminând cu personajele care vor anima această lume. Iată ce vom putea schimba în „lumea noastră": harta, va exista un generator de hărţi, vom putea schimba armele (chiar crea unele noi), magiile, armurile,

vom putea gândi noi aventuri prin care să treacă personajul nostru şi va exista şi un editor de personaje (vom putea „întruchipa" până la 9 rase de creaturi după bunul plac). Se va putea juca şi în multiplayer via Internet, fiecare dintre noi va putea fi gazdă pentru joc, şi - în funcţie de calculatorul gazdei - se poate ajunge până la 32 de jucători. Mai nou se vorbeşte de instalarea unui server pentru jucatul online cu software gratuit. Chiar dacă Infinite Worlds este unic în ceea ce priveşte noile features prezente în joc, sunt sigur că dacă aţi văzut şi v-a plăcut stilul jocurilor Wizardry şi Bard'e Tale, atunci are să vă placă şi acesta.

Nyk

Imperialism II
Age of Exploration

Să conduci unul din marile imperii ale secolului trecut este o provocare ce nu trebuie ratată

Imperialism II este un joc de strategie turn-based situat în era colonizării şi cuceririi Lumii Noi. Ca şi în versiunea precedentă te afli la conducerea unei Mari Puteri Europene şi scopul final este dominarea celorlalţi concurenţi din Europa, iar metodele cele mai la îndemână sunt cucerirea şi diplomaţia. Marile bogăţii şi resurse ale Lumii Noi sunt acolo unde trebule doar să întânzi mâna să le iei şi să le foloseşti în cel mai eficient mod cu putinţă. Poţi deveni un cuceritor sângeros asemeni lui Cortez sau poţi trata paşnic cu băştinaşii şi să-i protejezi de lăcomia europenilor. Oricare dintre aceste strategii vei alege, va trebui să-ţi dezvolţi o economie solidă. Exploatează toată resursele interne, fă comerţ şi recrutează forţa de muncă necesară. Şi nu în ultimul rând, formează-ţi o armată impresionantă, fiindcă numai o naţiune puternică poate duce steagul Europei. Sună a sloganuri? Asta este scurta prezentare pe care o oferă producătorii, **Frog City**, despre ultimul lor proiect.

Long live the King

Când începi jocul, jumătate din hartă este acoperită. Pentru a putea să faci comerţ sau să duci tratative cu locuitorii acestor ţinuturi va trebui întâi să le descoperi. Dacă vrei să ai relaţii paşnice cu băştinaşii va trebui să-l găseşti pe şeful de trib şi să duci tratative cu el. Dacă vrei să invadezi, poţi să-ţi debarci trupele pe orice bucăţică de pământ. Ca să poţi debarca, trebuie mai întâi să duci o navă în apropierea ţărmurilor, descoperind astfel o mică fâşie de pământ unde poţi trimite apoi explorer-ui. Deşi Lumea Nouă nu contribuie decisiv la victoria finală, nu înseamnă că trebuie neglijată. Ca să protejezi teritoriile ocupate de nativi trebuie să trimiţi merchant-ui care va cumpăra pământul de la aceştia. În acest mod, alte puteri europene nu vor putea intra în acele ţinuturi decât după ce ţi-au declarat război.

În secolul XVI, agricultura avea o importanţă mult mai mare decât în secolul XIX. Din această cauză rolul ei în *Im-*

perialism II a devenit mai pregnant. Activitatea ta agriculturală va impune limitele numărului de soldați pe care-i poți întreține. Fiecare soldat va consuma o unitate de carne sau grâu (?). Însă elementul care a evoluat cel mai mult de la Imperialism este sistemul de transport. Acum fiecare bucățică de drum sau cale ferată îndeplinește și rolul de depot. Deci, adio construcții de depot-uri. Pentru a conecta o mină de capitală nu trebule decât să duci un drum din oraș până lângă mină. Pentru a transporta mărfurile pe apă va trebui totuși să construiți porturi. Toate mărfurile ce călătoresc pe uscat vor ajunge la destinație fără probleme. Nu aceeași este însă situația și cu cele ce traversează mările. Navele care le transportă, aceleași cu care explorezi sau poți porni la luptă, au șanse mari să fie interceptate, nu atât de rivalii tăi, cât de pirați. În acest mod s-a redus drastic micro-managementul transportului. Toate bune și frumoase, dar ce o să transportăm? Pe lângă resursele clasice pe care le întâlnim și în Imperialism vom avea în plus încă cinci. Și toate acestea se găsesc în Lumea Nouă. Tot aici vom întâlni ceva materiale mai exotice, ca zahărul, tutunul sau blănurile, mărfuri de lux pe piața europeană.

Win or die

În *Imperialism II*, ai posibilitatea de a trasa drumul tehnologic al națiunii tale, îți poți pune savanții să cerceteze într-un anumit domeiu. Fiindcă după cum bine știm, tehnologie de vârf înseamnă și o armată bine dotată. Nu de alta, dar sistemul de luptă s-a schimbat enorm și s-ar putea să ai surprize nu tocmai plăcute dacă mergi la luptă nepregătit. Artileria va avea un rol hotărâtor în obținerea victoriei. Trupele non-artilerice nu pot ataca decât soldații de pe metereze, iar aitele nu pot ataca nici așa. De asemenea, s-a introdus o limită a numărului de regimente ce pot fi aruncate în luptă. Acesta este 10; cu ceva avantaje tehnologice se poate ajunge la 12, iar un bun general va mal putea urca ștacheta până la 16. Restul regimentelor rămân în rezervă, iar în cazul unei înfrângeri se vor retrage. Întreținerea trupelor costă foarte mult, dacă un regiment ce se apără necesită doar mâncare, unui care atacă va avea nevoie și de imense resurse bănești. În Imperialism, pentru a câștiga, trebuia să obții o majoritatea de voturi în cadrul unui consiliu european. În *Imperialism II*, acest consiliu a dispărut și jocul se va termina atunci când controlezi mai mult de jumătate din mapamond.

Imperialism II se află deja în beta test și se speră să fie gata pentru lansarea anunțată pentru primăvara aceasta.

Claude

Technical data

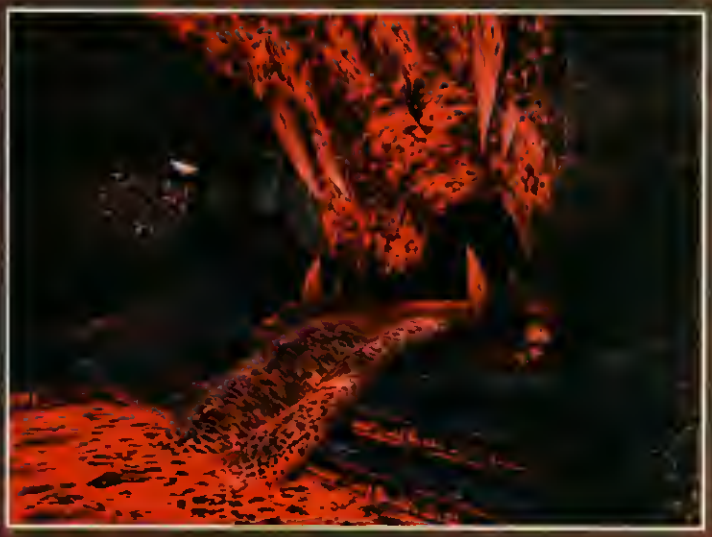
Strategie tură - bazat
Frog City
SSI

pentium 166 | 16 Mb | MMX | Windows 95 | Network Play

Quake 3 Arena

**Back off!!! Quake 3 it's coming!
You better watch your back!**

It's time for some action!

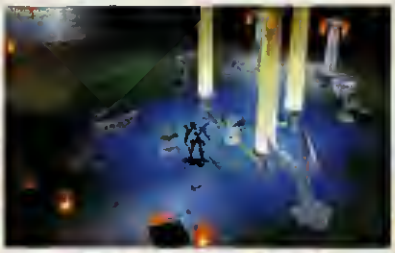


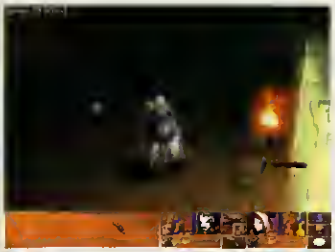
In the end, there can be only one...

Nick Smith

Technical data

Game:
Action
Producer:
Activision
Distributor:
Infogrames





Dark Stone

Ar putea deveni acest RPG jocul vostru preferat ? Nu ştiu, dar sunt sigur că vreţi să aflaţi.

Chiar dacă piaţa jocurilor pe calculator este plină de RPG-uri, asta nu înseamnă că nu vor apărea şi altele mai bune, mai interesante care să facă pe gameri [illegible] piardă ore intregi in faţa calculatorului pentru a termina nivel [illegible] nivel. Dacă aţi jucat şi v[illegible] puţin aţi auzit [illegible] and M[illegible]

succes, cei de la Delph[illegible] că un RPG ar pu[illegible] mare pe piaţă.

Bazat pe o structur[illegible] Darkstone vei av[illegible] personaje al c[illegible] a găsi şapte [illegible]

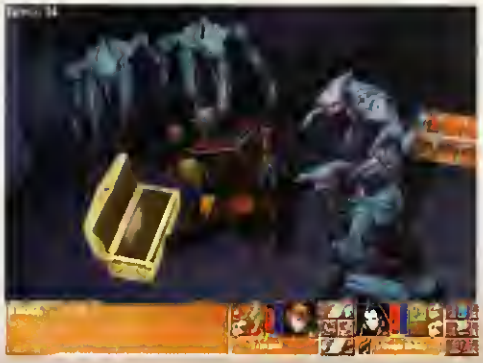
unor obiecte, poziționarea pentru o anumită acțiune), iar pentru altele e bine să păstrăm un zoom mai mare (în luptă este util un zoom mai mare).

Magia din aer și scorpionii de pe pământ

Jocul începe cu alegerea personajelor care vor intra sub comanda ta. Ai la dispoziție războinici, vrăjitori, asasini și preoți, atât bărbați cât și femei. Fiecare caracter are avantajele și dezavantajele lui (firesc). Un vrăjitor va avea mai multă magie și mai puțină forță fizică, pe când un luptător va fi chiar pe dos. Atenție, deci, cum vă organizați trupa! Ceea ce este interesant în acest joc este posibilitatea de a schimba personajele pe care le comandăm, astfel că, dacă nu ne mai place unul, facem troc la han, fără ca individul să-și piardă calitățile și cunoștințele acumulate pe parcursul jocului. De exemplu, plecăm cu un vrăjitor și la un moment dat avem nevoie de puterea și cunoștințele unui luptător (pentru a ataca ceva, un păianjen). Nimic mai simplu, ne întoarcem la han și luăm luptătorul, distrugem păianjenul după care ne întoarcem la han și-l lăsăm acolo, continuându-ne căiătoria cu vrăjitorul.

Fiecare luptător știe să facă o mulțime de lucruri - în funcție de calitățile lui -, de aceea avem posibilitatea de a controla fiecare personaj separat (îl putem pune să deschidă o peșteră dând bolovanul la o parte, în timp ce celălalt „ține de șase"). Putem continua jocul cu un singur om, iar în momentul în care avem nevoie de celălalt personaj, apăsăm butonul care îi reunește și imediat vor fi iar umăr la umăr gata de atac. Cum am spus, personajele au o anumită putere, magie, vitalitate și dexteritate, toate fiind îmbunătățite în orașul din care pornești quest-ul și în care se găsește și hanul în care am spus că poți schimba partenerii. Tot în oraș poți să cumperi arme și armuri sau poți participa la curse pentru a câștiga câte ceva. Poți afla multe lucruri și poți face rost de diferite alte chestii dacă stai de vorbă cu oamenii de rând care populează orașul. Atenție mare la vitalitatea personajelor! Dacă în quest-urile obișnuite tot ce trebuia să ai grijă era să termini diferite quest-uri, să strângi tot felul de lucruri ce-ți ies în cale, aici, colac peste pupăză, trebuie să mai ai grijă și când a mâncat personajul ultima oară pentru că te poți trezi că a rămas flămând pe undeva și nu mai are putere să străbată drumul spre casă. Trebuie ținut cont și de traista lui, dacă este plină ar fi bine să o goliți în oraș (eventual scoateți ceva bani pe ea) pentru că o gustare la drum lung nu strică nimănui și i-ar putea salva viața la un moment dat.

[illegible] să trecem puțin în revistă ce animăluțe și monștri [illegible] Dark Stone. Există o mare varietate de creaturi [illegible] păianjeni otrăvitori, scorpioni, căpușuri, [illegible] și terminând cu vampiri, dragoni [illegible] ajunge la căpitanul scheletilor [illegible] bori un schelet [illegible] Fiecare creatură [illegible] fie [illegible]



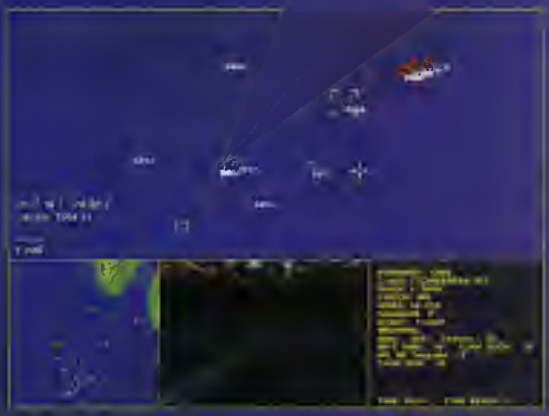
otravă, fie prin aruncarea de energie sub formă de bulgări. Dar ceea ce este mai interesant este că unele creaturi devin mai inteligente pe măsură ce înaintezi în scenariu. O creatură urâcioasă este așa-zisul Prinț al Întunericului care apare pe nepusă masă, aruncă o magie și dispare înainte de a te dumiri și a face ceva, lucru ce ar putea să-ți dea planurile peste cap. În afară de aceste atacuri, trebuie să fii cu ochii deschiși la tot ce pare suspect, deoarece fiecare subsol, fiecare peșteră ascunde o grămadă de capcane. Nu trebule să vă faceți griji pentru că cele 22 de tipuri de arme vă vor ajuta foarte mult. Pe lângă armele obișnuite precum săbile sau arcurile, veți avea parte de arme magice care pot fi atât pentru atac cât și pentru apărare (invizibilitatea sau poarta magică spre oraș, de unde vă puteți schimba pereonajul sau îmbunătăți caracteristicile). Toate aceste lucruri îmbinate și puse într-o grafică reușită fac din Dark Stone un RPG bine văzut de jucătorii care preferă acest gen de joc.

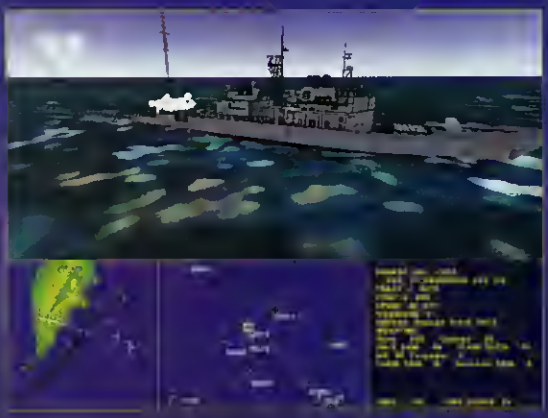
Nyk

Fleet Command

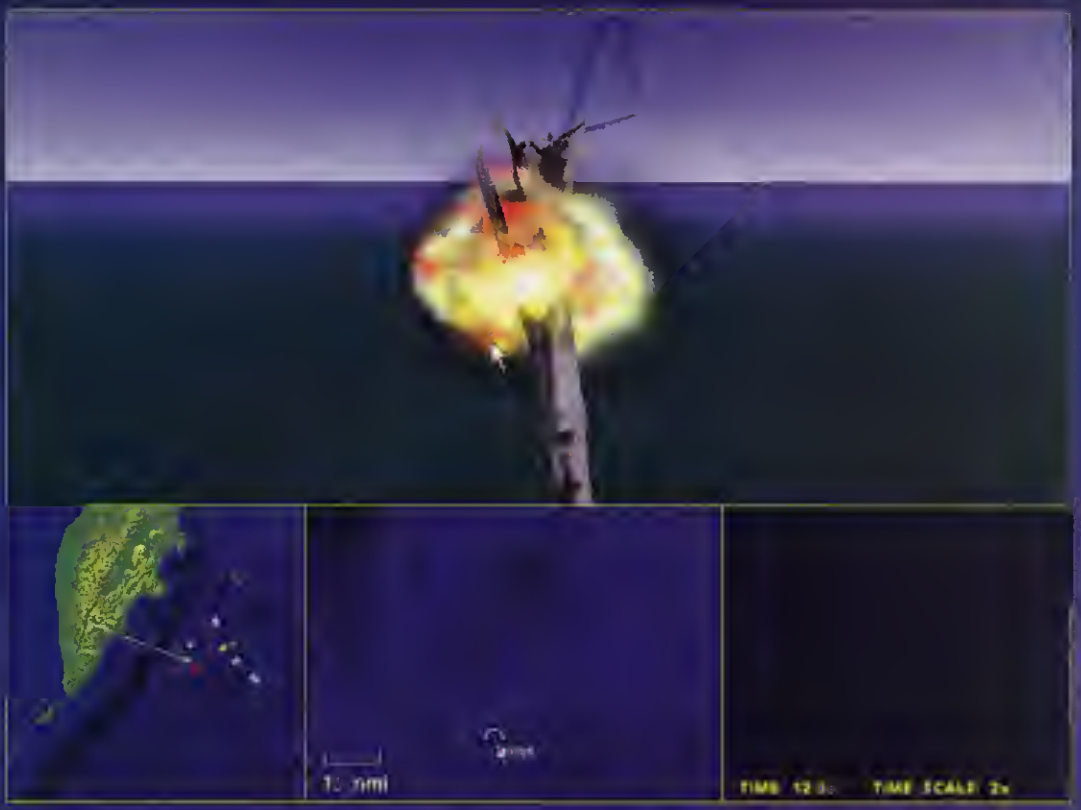
Om peste bord! Om peste...Iată că la babord se ridică un nou simulator naval. Get it!!!

This is Wil' Snake! Request permission to fire!!!





About gameplay...



Wild Snake

Technical data

Game
Combat Simulator
Developer
Jane's Combat Simulations
Distributor
EA
Distributor: Best Computers
Tel: 01/3125524

DEER AVENGER

V-a plăcut Deer Hunter? Şi Deer Hunter II? Ei bine, indiferent de răspunsul la aceste două întrebări trebuie să vă spun că Deer Avenger o să vă placă la nebunie!

Într-o pădure liniştită, în mijlocul celor mai frumoşi copaci, acolo unde nu există nici un fel de poluare, a fost construită o cabană. O cabană din aceea ca în poveştile cu pitici şi zâne, albe-ca-zăpada, o cabană pentru a adăposti orice fel de vânător, o cabană pentru toate nevoile, dar şi pentru trofeele unui curajos vânător. Dar iată că într-o bună zi pe când păduraru' nostru era plecat prin oraş pentru lucruri lumeşti, ceva se petrece în cabana noastră de lemn atât de liniştită de obicei. Oare ce să fie? Focul arde în şemineu şi lemnele trosnesc, atmosfera este adorabilă, numai bună pentru o poveste de adormit poporu'! Pe pereţi se observă nişte arme aşezate cu grijă ca la o expoziţie, alături un minunat trofeu vânătoresc: un cap de cerb cu nişte coarne de invidiat. De partea ceaialtă sunt aşezate într-o dezordine ordonată (cam aşa cum e pe la noi toţi prin cameră) hainele pădurarului nostru vitezz. Dar ceva e putred în Danemarca şi pute până aici... Ce să fie? Cerbul ăla împăiat parcă tocmai a clipit... dar cum se poate aşa ceva?...

Deer Avenger începe...

Cerbul nostru se încruntă şi începe să se mişte din ce în ce mai mult şi pare că vrea să se elibereze din peretele în care a fost băgat cumva (cu chiu cu vai!). În cele din urmă îşi scoate copitele şi se aruncă afară din găoace... O! O! Este liber şi nu pare a fi prea binevoitor... Hei, dar ce are de gând să facă...? Hei, lasă arma ala! Ce faci? Lasă hainele vânătorului, ce Dumnezeu ai de gând... Bă, da' rău nu arăţi... Eşti ca ăla din filmul Rambo, cum îl chema? Parcă tot Rambo... Deci, domnule cerb, ce ai de gând acum, că eşti perfect liber şi chiar mai mult, profitând de absenţa vânătorului, te-ai înarmat până în dinţi? Cum? A venit vremea răzbunării! A venit vremea ca animalele să riposteze, a venit vremea pentru o viaţă mai bună, vremea pentru răzbunare!!!

Ei, oameni buni, cam asta ar fi introducerea la un joc cu un umor super-mega-tare! Se pare că jocul cu cele mai mari vânzări din America, Deer Hunter I şi II şi-a găsit naşul, căci *Deer Avenger* este pus pe şotii! Cerbul pe care tocmai îl reprezinţi are de gând să-şi facă de cap şi credeţi-mă că o va face în stil mare! La luptă!!?

Hey, Bambi! Whatch Where You're Shootin'

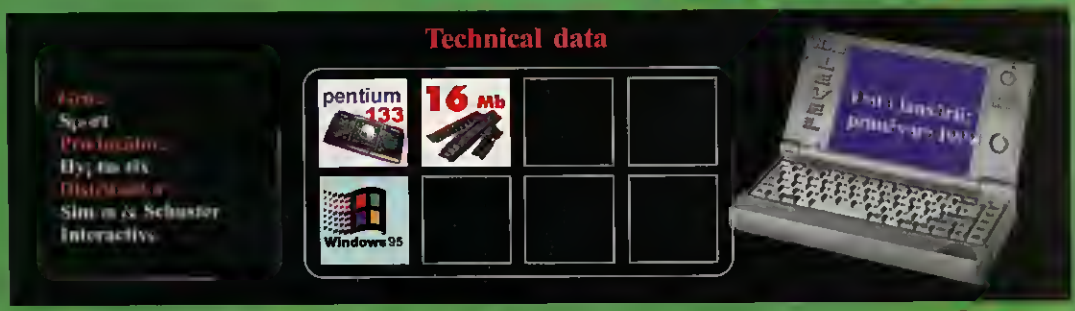
Punctul forte al unui astfel de joc se află în umorul de neegalat, umor care va trebui să compenseze celelalte

lipsuri. În primul şi în primul rând se remarcă vocile şi ceea ce au de spus vocile din joc, adică replicile... Acestea sunt devastatoare! De ce? Simplu... Să plecăm întâi la vânat! Pentru început ne alegem un nume cât mai pitoresc care să reflecte cât mai bine furia ce zace în adâncul sufletului! După care vine rândul armelor! Aici nu poate să fie nici un fel de problemă! Aveţi de ales dintre numai trei arme... Prima este o mitralieră de toată frumu-seţea, a doua armă este o bazooka, cu care puteţi face maximum de ravagii! În cele din urmă... arma cea mai tare... rămâne... o praştie. O să aveţi de tras cu praştia asta după pradă de-o să vă lasă ochii din cap.

Slavă cerului că aveţi la fiecare din arme muniţie infinită şi că puteţi trage ca inecaţii. Aşa... după ce v-aţi ales arma vă îndreptaţi atenţia către locul în care vreţi să vă desfăşuraţi activitatea. Şi aici aveţi de ales între trei locaţii. Prima este Connecticut, un loc pitoresc, paşnic, frumu-seţea naturii îţi taie respiraţia, un loc numai bun pentru răzbunare! Mai puteţi merge în Minnesota, aici vă aşteaptă zăpada, 10.000 de lacuri îngheţate şi o grămadă de vânători prostănaci. În cele din urmă, West Virginia unde se merge pentru vânat şi se rămâne pentru fraieri! care cântă şi dansează la scârţâitul banjo-ului. Acum poate începe distracţia, vă aflaţi în faţa hărţii şi tot ce trebule să faceţi este să încercaţi să găsiţi nişte urme de vânători. Acestea sunt super nostime, cum ar fi: nişte cutii de bere, nişte hârtie igienică, nişte reviste deocheate sau zgârieturi prin copaci - „Hunters Rool", ceea ce dovedeşte şi gradul de inteligenţă al vânătorilor - dacă însă vă aflaţi prin zăpezi s-ar putea să găsiţi scris cu lichid renal „Klem Wus Hear", ceea ce dovedeşte din nou gradul de inteligenţă. În cele din urmă începe vânătoarea şi, domnilor, vă rog frumos, distracţia. Pentru a atrage vânătorul, care devine vânat, va trebui sau să eliberaţi nişte gaze (ştim noi de unde) sau să îi chemaţi pur şi simplu. Replicile sunt nenumărate şi pe cât de multe, pe atât de haioase (Viagra, get to Viagra!; Hey! Baywatch is on!; Here Drunkie, Drunkie, Drunkie; Free bear! Who wants a cold one?; sau o voce foarte sexy: Help! I'm naked and I have a pizza...), bineînţeles la astfel de mesaje vânătorul nu va rezista şi în cele din urmă îşi va face apariţia, fiind ridiculizat - Here's that moron who married his sister! - după care nu urmează decât să le faceţi de petrecanie! După ce l-aţi omorât o să-i aveţi capul ca trofeu şi aventura începe de la început. Există 7 feluri de vânători, care mai de care mai fraieri, unul este mort după natură (tree hugger), un tarzan (tree man), un afemeiat (biff), un fraier care se deghizează în cerb (Bubba), Earl, Jedd şi Tad. După ce aţi omorât câte un vânător, veţi vedea o secvenţă video care vă arată cam cum a murit nefericitul! Dacă veţi folosi şi binoclul s-ar putea să aveţi surpriza să vedeţi nişte veverişe, sau pe Elvis sau chiar turnul Eiffel! Cool, huh? Ce mai trebule precizat... la partea negativă este că jocul cu tot umorul lui poate deveni plictisitor, replicile încep eă se repete, filmele la fel. Cam asta este oameni buni! Nu uitaţi să vă holbaţi şi la Credits dacă vreţi să mai vedeţi nişte faze drăguţe şi hei! Happy hunting!

Sergio

Technical data



Kingpin Life of crime

Ia spuneţi de când nu aţi mai jucat un 1st person ? De ieri ? Nu contează, acum veţi auzi de alt shooter care sper să vă placă.

De Redneck Rampage presupun că aţi auzit cu toţii, acel 1st person a cărui acţiune se desfăşura în diferite ferme, adică pe la ţară, iar oamenii erau de genul texanilor care umblau fiecare cu puşcă şi mestecau tutun. Ei bine, creatorii acestui Redneck s-au hotărât să mute acţiunea la oraş. Astfel, în loc să tragi cu revolvere cu 6 glonţe şi puşti semiautomate, vei avea armament de ultimă, chiar viitoare tehnică, care împrăştie un om pe un perete de 3 x 3 metri în mai puţin de 2 secunde.

Toată lumea este obişnuită cu crime şi violenţa de la oraş, iar dacă ea se desfăşoară pe calculator şi nimeni nu este rănit, atunci totul este OK. Deci, bine aţi venit în lumea reală. Creat pe un engine mai avansat al lui Quake II, Kingpin ne introduce într-o grafică 3D a oraşului de zi cu zi, în care crimele şi atacurile sunt ceva obişnuit, unde imaginea unui cerşetor care se încălzeşte la flacăra unui foc aprins într-un container este la ordinea zilei, iar aleile sunt mărginite cu garduri. Povestea este pe cât de simplă pe atât de interesantă, având în vedere că fiecare dintre noi a visat să fie măcar în vacanţă un gangster, să albă propria bandă de mafioţi cu ajutorul cărora să jefuiască magazine şi să terorizeze cartiere.

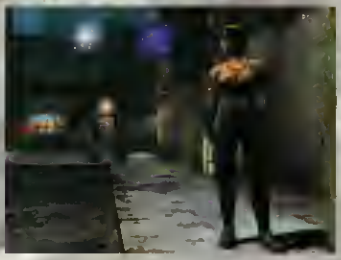
Este anul 1930, iar oraşul în care se desfăşoară acţiunea este Chicago, dar nu Chicago-ul pe care îl cunoaşteţi, ci un oraş decăzut, în care tehnica avansată s-a realizat doar în domeniul militar, prin elicoptere de mare complexitate şi arme performante (cei de la Xatrix s-au gândit că armele din acea vreme ar putea face pe mulţi să renunţe la joc, doar

kilărimea contează în primul rând în jocurile gen shoot'em up). Te afli într-o lume a dezastrului, cu cartiere devastate, în care crimele ridică puterea unei găşti şi singurul mod de a supravieţui este să te aliezi cu asemenea bandiţi. Partea bună a jocului este că nu eşti un simplu gangster, ci unul cu ceva celule cenuşii în cap (să sperăm că este aşa), pentru că va trebui să-ţi organizezi propria gaşcă de criminali, începând cu recrutarea lor şi terminând cu antrenamentul lor. După care veţi afla puteri depline: veţi putea face

tot ceea ce vreţi, chiar să vă omorâţi sau să vă terorizaţi proprii oameni din gaşcă (dacă nu fac ce le-aţi spus sau sunt laşi, puneţi arma pe ei, bang-bang, şi vă căutaţi alţi aliaţi). Trebuie să aveţi mare grijă la conversaţiile pe care le purtaţi, la genul de limbaj pe care îl folosiţi şi cu cine îl folosiţi (ar fi bine dacă aţi cunoaşte caracterul celui cu care vorbiţi), deoarece orice conversaţie care poate începe normal se poate şi termina cu împuşcături.

De toate pentru toţi

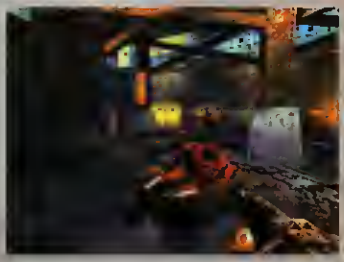
Să trecem în revistă cam ceea ce ne aşteaptă în joc. Pentru început vor fi 24 de nivele în şapte episoade, a căror acţiune se petrece în oraşul



plin cu tot felul de personaje începând cu femei, copii, rep-eri şi punk-işti care pierd vremea prin faţa blocurilor, vânzători şi nu în ultimul rând poliţiştii şi cei de la FBI care vor încerca să facă ordine pe străzi şi să prindă şefii mafioţi. Te vei înconjura de prieteni sau persoane care vor dori să fie alături de tine, dar nu vei fi niciodeauna ocolit de oameni care te vor înjunghia pe la spate, ca să nu mai vorbim de cei de la care nu ştii la ce să te aştepţi (vânzătorii din magazine, oamenii pe care îi jefuieşti pe străzi). Mai atractiv este faptul că toate caracterele prezente în joc se comportă în funcţie personalitate şi, bineînţeles, de AI-ul fiecăruia.

Ca orice maflot, vei putea face „comerţ" cu orice vei dori, vei putea vinde şi lucrurile ce se află pe teritoriul tău, chiar şi metale, şi anume printr-o reţea de magazine speciale (sau la negru, cum se zice la noi). Deplasările prin oraş sunt inerente, aşa că dacă nu ai neapărat chef să-ţi tocesti pingelele, pune mâna şi „împrumută" o bicicletă care este mai la îndemână, sau pur şi simplu ia metroul unde vei face cunoştinţă cu o grămadă de personaje. Legat de convorbirile pe care le ai, ele pot fi de intelectual sau pur şi simplu foloseşte limbajul străzii pentru a-ţi exprima gândurile, că doar eşti pe teritoriul tău şi îţi permiţi.

Ceea ce interesează pe toţi iubitorii de jocuri shoot'em up este realitatea de care dă dovadă jocul, nu numai prin grafica prezentă în joc, ci prin animaţie. Trebuie să vă anunţ că acest lucru este bine pus la



punct, şi orice glonte sau lovitură se resimte din plin. Dacă îl impuşti în picior va cădea în genunchi, faţa i se va schimonosi şi va putea chiar începe să înjure. Asta în afara faptului că fiecare împuşcătură face ce sângele să improaşte în toate părţile. Victima zace într-o baltă de un roşu aprins. Dacă ne gândim la locul şi mediul în care se desfăşoară acţiunea în Kingpin atunci când pomenim cuvântul muzică, ne aşteptăm la ceva ori punk-ist ori rep-

ist. De data asta stilul rap este la înălţime, iar cântereţul care a realizat soundtrack-ul pentru joc este nimeni altul decât Cypress Hill, care - pentru cei care nu-i cunosc stilul de muzică - trebuie specificat că este rap-ul agresiv, ăla în care mai mult se vorbeşte, iar pe casetele scoase de el scrie de obicei: Atenţie la versuri!

Nerecomandat „domnişoarelor"!

Cu alte cuvinte, domnilor, înarmaţi-vă cu tot sângele rece de care dispuneţi, căci veţi fi împrejmuiţi de victime. Ororile luptelor de stradă sunt la fel de sugestive ca şi cele de

la emisiunile de ştiri despre Irlanda. Figuri schingiuite, cadavre, organe zvârlite sau, de ce nu, improşcate prin peisajul „feeric" al lumii mafiote - cam aşa am putea defini pe scurt mediul în care se desfăşoară acţiunea din Kingpin: Life or Crime. Şi totul pentru Bani şi Putere - stăpânii absoluţi ai lumii (trecute, prezente şi viitoare).

Nyk

Technical data

Game: Interplay
Publisher: Interplay

Championship Manager 3

Adio nevastă, adio copil, adio servici, adio viață socială! Febra fotbalului revine în forță!

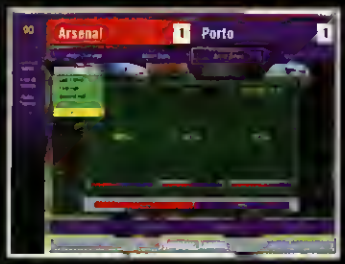
D[illegible]

Încălzirea

[illegible]

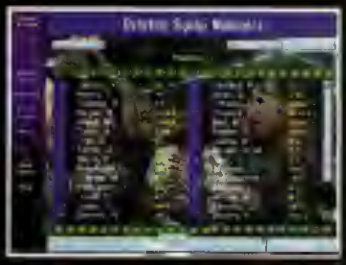
[illegible]

[illegible]



La Joe

[illegible]



Technical data

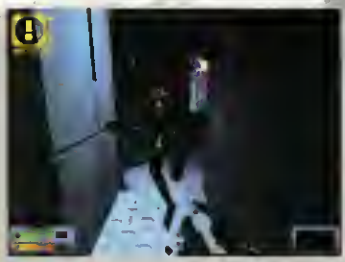
Genre:
Simulation management
Producer:
Sports Interactive
Distributor:
Eidos Interactive

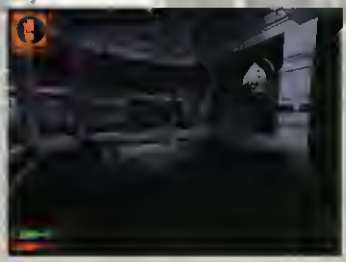
SYSTEM SHOCK 2

Iată că cei de la Looking Glass Studios s-au gândit că o urmare la System Shock nu ar strica nimănui.

System Shock a apărut în anul 1994 şi, chiar dacă nu a fost un succes din punct de vedere al vânzărilor, jocul a captivat atenţia multor gameri. Este un fel de hibrid între acţiune şi RPG şi se pare că la acea vreme acest lucru nu era prea bine văzut, probabil din cauză că era ceva nou. Astăzi însă, cei de la LGS consideră că ar fi un mare succes un joc care se desfăşoară într-o grafică 3D şi care are la bază un puzzle pipărat cu acţiune/RPG. Jocul este construit pe engine-ul de la Thief: The Dark Project, deci vom avea un first-person într-un mediu 3D de science-fiction, cu culori pe 16-biţi, iar efectele vor fi la nivelul aşteptărilor moderne. Folosind la maxim posibilităţile noilor acceleratoare grafice, ochii noştri se vor scălda într-o grafică superbă, în care efectele speciale sunt bine puse la punct: luminile colorate (efecte de umbră, de luminozitate), obiectele variabil transparente şi exploziile, ale căror particule cuprinse de flăcări se vor împrăştia într-o mare de lumină.

Dacă aţi jucat s-au văzut măcar Thief: The Dark Project, atunci sunteţi familarizat cu stilul de luptă, cu modul de mânuire a armelor. La început veţi fi armaţi cu un revolver, cu numele tehnic de AresTech Viper 4.5, destul de bun pentru înfruntarea inamicilor mai slabi, fiind mai rapid la încărcare şi mai general în tipul de muniţie pe care îl suportă; de asemenea, costul repilcării muniţiei este foarte scăzut. Pe parcursul înaintării în joc veţi avea o grămadă de arme şi dispozitive de apărare în posesia cărora veţi intra în funcţie de caracterul ales şi quest-ul efectuat. Una despre care vreau să vă mai spun este o armă care îngheaţă inamicul pentru o perioadă de timp. Se numeşte Stasis Field Generator şi a fost conceput în domeniul medical pentru anestezierea pacienţilor care urmau să efectueze o operaţie, dar în momentul în care armata a considerat acest aparat o bună armă contra inamicilor, au refăcut-o sub forma unui pistol şi au introdus-o în arsenalul militar. Cei de la LGS au păstrat secretul în privinţa armelor şi a muniţiei ce va fi întâlnită în joc, dar asta numai pentru ca în momentul în care ajungem să folosim o armă nouă să fim surprinşi de conceptul de armament la care s-au gândit ei, având în vedere că nu va fi de genul armelor clasice în care selectezi şi apoi tragi. Fiind un first person view, acest role playing are multe elemente de science-fiction, atât în povestea lui, cât şi în armele şi mediul în care te învârţi, ceea ce îl aseamănă cu binecunoscutul Half Life.





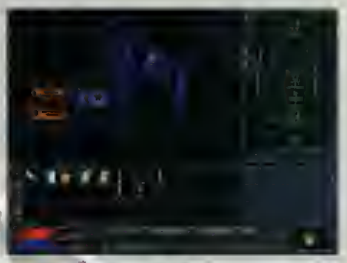
Spre deosebire de alte RPG-uri de pe piață, acest joc pune accent mai mult pe rezolvarea puzzle-urilor, care se găsesc din plin în tot jocul, decât pe partea de acțiune în care trebuie să-ți omori adversarii. Iată ceea ce se întâmplă în poveste. Ca și în Half Life, te trezești singur pe o navă. Membrii echipajului, din care faci și tu parte, sunt în mare parte morți. Este de la sine înțeles că nu îți amintești nimic și astfel începi quest-ul pentru aflarea adevărului, despre ceea ce ți s-a întâmplat ție și navei respective. Dezvoltatorii au promis că va fi o poveste interesantă pe parcursul căreia vor apărea o serie de surprize, iar una dintre ele, care apare chiar de la început, este Polito, un personaj pe care inițial poți numai să-l auzi și care te va ghida pe parcursul jocului. Ca în majoritatea role-playing-urilor, ai posibilitatea de a-ți alege unul din cele trei caractere. Un personaj are puteri psionice, altul este un bun luptător, cunoscător al tuturor armelor existente iar ultimul este un hacker, un tip foarte priceput în tehnologia din acea vreme. Fiecare caracter își poate îmbunătăți calitățile pe parcursul jocului în toate domeniile, nu numai în cel în care este specialist. Vor exista nu puncte, cum suntem obișnuiți în cazul RPG-urilor, ci upgrade-uri pe diferite domenii, cel psihic, cel fizic și cel al cunoștințelor tactice și de luptă. Unitățile care se plimbă pe navă au un AI destul de inteligent. În patrularea lor prin joc ele vor comunica unele cu celelalte și se vor alerta dacă există vreo primejdie într-un anumit sector.

Asemenea Forței din Jedi Knight, puterea psionică are un rol important în lupta cu inamicii. Iată câteva exemple din aceste puteri psionice: Cryokinesis, cu ajutorul căreia vom putea îngheța aerul din jurul unui dușman, creând un fel de ceață, Electro-Dampen care produce un scurtcircuit roboților și oamenilor cibernetici și Enrage Power care atâță un inamic împotriva altuia. Hacker-ul are cunoștințe cibernetice, cu ajutorul cărora poate repara calculatoare și cerceta tehnica albă. Fără asemenea noțiuni te trezești că nu știi să umbli cu anumite arme sau pornești sistemele de alarmă pe unde treci. Luptătorul are vaste cunoștințe legate de domeniul armamentului. Poate modifica, repara sau seta majoritatea armelor din joc. Cel mai important lucru din joc este combinarea cunoștințelor din cele trei categorii, fapt ce va face din caracterul nostru un soldat perfect, un soldat ce va reuși să ajungă la finele acestui quest.

O grafică bună, un engine grozav

Jocul are o interfață ușor de utilizat, pul mouse-ul pe un obiect și imediat apare explicația acelui lucru, ce este și ceea ce face. Vei avea un help pentru fiecare problemă, iar personajele care te ajută vor ști să răspundă la majoritatea întrebărilor care te frământă. Chiar dacă accentul este pus pe RPG-ul jocului, asta nu înseamnă că nu vom avea în joc explozii spectaculoase sau arme bine puse la punct. Vom avea arme mai bune și mai tari decât în Quake, dar există o problemă: inventarul pe care îl poți căra este limitat. Armele sunt sofisticate, pot fi îmbunătățite, reparate, modificate ba pot fi chiar și setate la ce nivel de distrugere dorim, asta în funcție de ținta pe care vrem să o doborâm. Realizatorii jocului spun că există o armă unică, specială care este atașată la încheietura mâinii și este legată intravenos cu corpul tău, dar ceea ce face într-adevăr va trebui să aflăm singuri. Tot peisajul este plin de aparatură futuristă, care dacă știi să o controlezi te poate ajuta în multe situații, va trebui să distrugi sistemele de securitate, să te folosești de informațiile date de panourile cu date, te poți folosi de replicatoarele de pe navă, dar toate trebuie lucrate cu grijă, altfel s-ar putea să pierzi diferite calități.

Nyk



Technical data

Gen: RPG
Producer: Looking Glass Studios
Distributor: Electronic Arts
Distributor: Vest Computers
Tel: 01/3125521

Descent 3

Anul 1999! Petrecerea nu s-a terminat! Seria Descent continuă așa că... WATCH OUT!!!

Se pare că acest sfârșit de mileniu anunță jocuri din ce în ce mai reușite, menite să țină gamerii ore în șir în fața calculatorului în căutarea unei soluții care să le aducă victoria supremă. Lumea jocurilor reprezintă pentru noi gamerii o evadare de la realitate, un refugiu în care orice este posibil și unde poți să îți îndeplinești cele mai nebunești fantezii. În această lume poți fi cel de care depinde ca totul să se termine cu bine, eroul care vine de nicăieri și reușește să salveze situația. Fiecare gen de joc, de la acțiune și strategie până la RPG-uri vă poate oferi adevărate încercări ale minții. Cred că fiecare dintre voi se simte decebit de bine atunci când reușește să termine un nivel sau chiar întregul joc cu bine. Firmele realizatoare de jocuri au încercat pe cât este posibil să mărească realismul și interactivitatea dintr-un joc, fapt care nu poate fi decât îmbucurător. Bineînțeles că o firmă care se respectă, cum este Outrage nu putea decât să încerce să țină pasul cu această evoluție extrem de rapidă a jocurilor pe calculator. Astfel, aceștia au hotărât că este timpul să realizeze un nou joc din seria Descent care se anunță a fi pe măsura așteptărilor noastre, a gamerilor. Fanii acestui joc vor fi pur și simplu încântați de această nouă realizare care reprezintă ceva cu totul nou în comparație cu realizările anterioare. Succesul jocului Descent III se pare că va fi uriaș, și asta datorită numeroaselor ore de muncă și a noutăților din toate punctele de vedere, pe care le aduce acest joc. Gamerii care au jucat la sânge Descent I și II se vor simți ca la ei acasă atunci când vor încerca această versiune. De ce spun asta?

Pentru că aspectul, feeling-ul şi controlul vor fi la fel ca la celelalte versiuni, însă ridicate la un nou LEVEL.

About storyline...

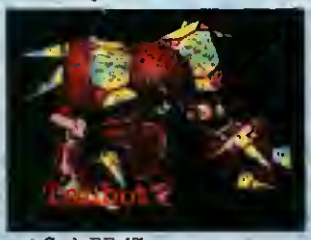
Acţiunea jocului este tipică unui joc gen shooter însă aduce foarte multe lucruri noi care fac ca Descent III să fie un joc destul de original. Cu toate că regăsim şi câteva lucruri de la fraţii săi mai mari, asta nu înseamnă că storyline-ul nu este altul. S-a lucrat foarte mult la grafică, despre care pot spune că este extraordinară. Ceea ce vă va plăcea în mod sigur este faptul că au fost realizate alte tipuri de nave şi de roboţi. Aceste nave sunt care mai de care mai puternice, dotate cu arme care rad tot de pe suprafaţa pământului. Efectele pe care le produc armele roboţilor şi de pe nave sunt dezastruoase şi au fost realizate printr-o combinaţie de lumini, flash-uri şi zgomote asurzitoare. Toate acestea sunt realizate într-o grafică 3D excelentă şi un sunet pe măsură. Spre deosebire de versiunile anterioare a căror grafică a fost realizată printr-o combinaţie de cuburi şi poligoane, în *Descent III* e fost folosit un nou engine bazat pe o tehnologie cu totul nouă. Această tehnologie se bazează pe o modelare 3D a personajelor. Astfel, pentru a

putea rula acest joc, este nevoie ca PC-ul dumneavoastră să fie dotat cu o placă video 3Dfx. Engine-ul jocului este astfel realizat încât acum se poate trece de la tunelele întunecate de sub pământ la mediul exterior. Obstacolele pe care le întâlneşti în cale, cum ar fi: ziduri, munţi şi clădiri, sunt aşezate astfel încât să vă ajute să nu vă rătăciţi şi să nu vă îndepărtaţi prea mult de zona în care se desfăşoară misiunea. Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult din demo-ul pe care l-am jucat de pe CD-ul lunii ianuarie al revistei LEVEL, a fost faptul că au fost introduse multe tipuri de arme

Cod: RAS-2
Familie: Security
Tip: Flayer
Acest robot face parte dintre cei duri, care acţionează doar cu forţa. Creează impresia că este invulnerabil şi se mişcă destul de rapid pentru gabaritul său. Aşa că watch your back!!!

Cod: OS-14
Familie: Industrial
Tip: Flayer
Ai bulit-o dacă te întâlneşti cu acest individ de fier pentru că în ciuda numelui (old) loviturile sale sunt foarte rapide şi devastatoare.

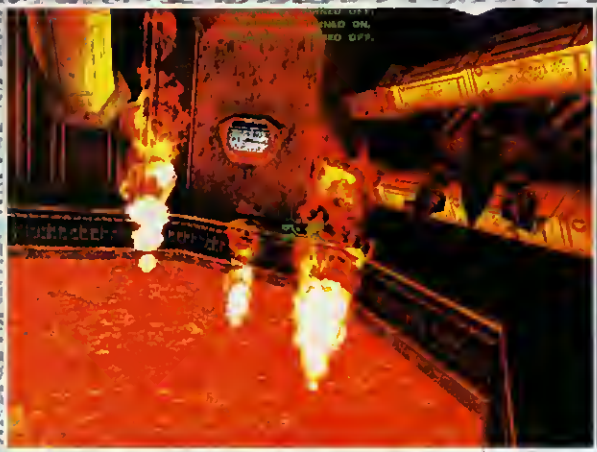
Cod: RAS-1
Familie: Security
Tip: Flayer
Misiunea acestuia este de a patrula în jurul unui obiectiv şi de a distruge orice intrus care încearcă să pătrundă în zona pe care aceste o păzeşte.



Cod: RR-47
Familie: Industrial
Tip: Flayer
Spre binele vostru vă recomand să încercaţi pe cât este posibil să nu apăreţi în calea acestuia pentru că este necruţător. Este dotat cu artilerie grea

Cod: 6-GS
Familie: industrial
Tip: Flayer
Acest roboţel este calm, calculat şi rece. Cele şase gun-uri pe care le are în dotare rad tot de pe suprafaţa pământului.

Cod: O-2
Familie: Security
Tip: Flayer
Chiar dacă nu face parte din categoria uriaşilor, acest robot este foarte abil şi descurcăreţ în luptă. Armele puternice cât şi viteza cu care acţionează sunt principalele sale calităţi.



noi. Multe dintre aceste unelte de distrugere sunt deosebit de puternice, însă unele dintre ele se pot utiliza doar în anumite cazuri. Pe lângă aceste noi arme veţi găsi şi alte tipuri de arme cu care v-aţi mai întâlnit şi în versiunile precedente. Dar, dragii mei, să nu vă impresioneze faptul că unele arme vor face bum-bum mai tare decât altele căci în unele situaţii aveţi nevoie de un gun mai blând care să nu mătură tot pe o rază de 3m. De ce spun aste? Răspunsul e foarte simplu. Să presupunem că vă aflaţi în apropierea unei nave sau a unui robot inamic şi trageţi de exemplu cu napalm gun, care este o armă considerabil de puternică. Bănuiţi cam ce se va întâmpla? Dacă nu, o să vă spun eu. Arma o să facă bum-bum atât de tare încât o să vă facă şi vouă buba atât de mare încât peste câteva secunde veţi de mâna cu GOD. Aşa că, take care!

Dar ce zgomot se aude?

Este Snake-ul cu robotu' care trage cu rachete de se zguduie planeta. Bineînţeles, din acest joc nu puteau lipsi rachetele care vin ca o completare la arsenalul de gun-uri de care vă spuneam mai sus. Însă aveţi grijă cum şi când le folosiţi căci nu veţi avea prea multe în dotare. Aceste rachete este bine să le folosiţi doar atunci când aveţi un obiectiv de distrus care necesită o forţă de distrugere mai mare decât cea a unei arme. Ca şi la celelalte versiuni veţi întâlni şi suportul multiplayer, iar cei de la Outrage au făcut tot posibilul pentru ca aceste să mulţumească gamerii: jocul va suporta până la opt jucători în reţea, fapt care nu poate fi decât îmbucurător, deoarece acest joc este foarte mişto atunci când îl joci în reţea. Acest gen de joc se bazează pe faptul că oricât de interesantă ar fi acţiunea jocului, personajele implicate în joc sunt foarte importante. Deciziile pe care le veţi lua pe parcursul jocului sau modul în care acţionaţi afectează evoluţie acţiunii jocului. Jucabilitatea dar şi jocul în sine sunt foarte bine puse la punct şi nici un aspect de care v-am vorbit mai sus nu va fi neglijat, chiar dacă a fost acordată o mare atenţie jocului. De altfel, ca la orice joc care este încă în curs de realizare ne putem aştepta la mai multe schimbări faţă de ceea ce v-am spus eu. La sfârşitul anului '98 ne doream ca anul 1999 să ne aducă jocuri cât mai captivante şi mai atrăgătoare atât din punct de vedere al graficii cât şi din punct de vedere al intrigii. Se pare că în mare măsură dorinţa noastră începe să prindă contur şi se materializează prin apariţie acestor jocuri extraordinare, dintre care face parte şi acest joc: Des-cent III. Se pare gamerii doresc să aibă un control cât mai mare asupra personajelor, iar finalul jocului să difere în funcţie de abilitatea jucătorului şi de ceea ce a făcut. Şi au mare dreptate, deoarece doar aşa se va ajunge la un grad de realitate mai mare şi vom putea privi jocurile pe calculator ca nişte filme interactive în care noi suntem regizorii, iar personajele jocului sunt actorii.

Sper ca acest joc să fie pe măsura aşteptărlior noastre şi ca în continuare să apară jocuri din ce în ce mai reuşite care să ne mai îndulcească puţin licoarea asta amară pe care o bem zi de zi din pocalul vieţii.

Wild Snake

Prince of Persia 3D

Watch out!!! The Prince is back! Noi aventuri cu acest personaj, de data aceasta într-o grafică 3D de cea mai bună calitate.

Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu când îmi aduc aminte cu câtă plăcere jucam Prince, mă cuprinde nostalgia şi aproape că îmi dau lacrimile. Iată că cei de la **Red Orb Entertaiment** s-au hotărât să realizeze o nouă versiune *Prince of Persia*. De data aceasta însă, jocul este realizat în 3D. Chiar dacă s-a păstrat întreaga intrigă de la

versiunile anterioare acest titlu este cu totul diferit de celelalte, începând de la grafică şi terminând cu acţiunea şi personajele. *Prince of Persia 3D* este un joc de aventură 3rd person cu o acţiune deosebit de captivantă care te poate ţine ore în şir în faţa calculatorului. În această nouă realizare veţi regăsi toate trăsăturile care au făcut versiunile anterioare atât de populare. Va trebui ca împreună cu Prince să luptaţi din nou cu forţele răului pentru a o salva pe Prinţesă, care este din nou răpită, însă de data aceasta de un om josnic şi viclean numit Assan. În lupta voastră împotriva cruntului Assan va trebui să înfruntaţi gărzile şi pe toţi cei care se află în slujba acestuia. De asemenea, veţi avea de trecut enorm de multe capcane în drumul vostru către Prinţesă. Story line-ul jocului este inspirat din poveştile arabe şi introduc gamerul într-o lume exotică şi fantastică în acelaşi timp, din vechea Persie a secolului al XII-lea. În acest cadru oriental în care se petrece acţiunea, veţi întâlni palate luxoase, labirinturi şi caverne, ruine mistice şi fortăreţe bizare. Toate acestea sunt realizate într-o tentă caracteristică acelor vremuri şi acelei culturi. Cred că ceea ce au încercat cei de la **Red Orb**, a fost să scoată un joc în care să se utilizeze o tehnologie 3D avansată, în care să se combine acţiune, aventura şi plăcerea de a juca cu imaginile exotice din Persia antică.

Dear Princess, where are you?

De data aceasta, Prince va avea o misiune mult mai grea, chiar dacă scopul final al acestula este acelaşi ca în versiunile anterioare. Acesta va porni cu mâinile goale în căutarea şi salvarea Prinţesei. Primul nivel al jocului începe într-un mod mai blând, permiţând gamerului să se familiarizeze cu toate mişcările şi comenzile jocului. Aceste mişcări îţi vor fi de mare ajutor, căci va trebui să evadezi din închisoare pentru a pleca mai departe. Astfel vei învăţa cum să sari, să alergi şi să te furişezi pe lângă gărzi care oricum nu par a fi destul de atente la ceea ce se întâmplă în jurul lor. Dacă la început nu va avea

nici o armă, în cele din urmă Prințul va da peste o sabie cu care va reuși să facă față gărzilor care îl descoperă prezența. În drumul său către prințesă, acesta va colinda prin mai multe zone din palatul lui Assan cum ar fi camere, holuri și coridoare, canale și chiar un fel de tunele subpământene. Astfel, în unele locuri Prince va găsi nenumărate comori din averea lui Assan pe care ar fi păcat să le lase acolo. Scopul acestor perindări prin castel este acela de a ajunge în locul în care este ținută prințesa ostatică. Cu puțină îndemânare veți putea să îi duceți pe Prince în atheneum care este păzit de cel mai periculos și crud asasin al lui Assan. Spre deosebire de alte jocuri, *Prince of Persia 3D* se bazează atât pe strategie cât și pe abilitatea cu care mânuiți armele. Aceste arme constau în săbii, staff - un fel de suliță - și lame duble (double blades). Firma **Red Orb** a încercat ca proprietățile acestor arme să fie cât mai apropiate de realitate. Oricum jocul este încă în curs de realizare și până la lansare vor mai fi realizate și alte tipuri. Dușmanii cu care te vei întâlni vor dispune de tot felul de obiecte, de aceea va trebui să știi cu cel fel de arme să lupți împotriva acestora. Sabia de care vă spuneam este arma cea mai des folosită de Prince pentru că este cea mai ușor de manevrat și destul de eficientă. Staff, sulița din metal, este ceva mai greu de mânuit, însă este mai eficientă decât o sabie. Arma mea preferată este double blades, care este aicătultă din niște lame extrem de ascuțite prinse de fiecare mână. Aceste arme pot fi mânuite foarte rapid și sunt extrem de periculoase. Cu double blades Prince va putea să atace în două direcții în același timp. Pe lângă arme, pe parcursul poveștii veți întâlni un dirijabil care aparține lui Assan. Acesta reprezenta ceva extraordinar pentru acele vremuri când singurele lucruri care zburau erau păsările sau alte zburătoare. Prince își va face apariția și pe acest OZN ai acelor vremuri și va trebui să ajungă în camera de control a dirijabilului.

Oh, my dear Prince! You found me!

Aveți grijă să nu uitați care este scopul misiunii: save the Princess! Vă spun asta pentru că probabil furați de acțiunea jocului veți uita de ce ați pornit în această misiune. În afară de gărzi, asasini și alte personaje care îi servesc pe Assan, veți mai face cunoștință și cu mâna dreaptă a acestuia, un tigru cu numele Rugnor. Acesta îl servește pe Assan în cel mai supus mod, îndeplinind orice poruncă a acestuia. Alte personaje cu care vă veți întâlni sunt djinni care pot fi de două feluri: buni și răi. Aceștia au fost închiși cu câteva secole în urmă într-un diamant fermecat de către un vrăjitor numit Khacan care a cerut viață veșnică în schimbul eliberării lor. Acum acesta trăiește retras în castelul său înconjurat de nori, pe lângă care mișună tot felul de orătănii, rezultate în urma experimentelor lui Khacan. Toate aceste noi personaje, armele, cât și acțiunea în sine a acestui joc ne fac să credem că *Prince of Persia 3D* va fi un titlu reușit care o să merite să fie jucat. Oricum pentru mine va fi o

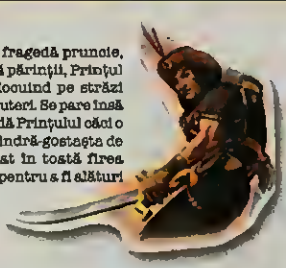
adevărată plăcere să-l văd la treabă pe prințul nostru, deoarece îmi va reaminti de vremurile în care jucam ca un nebun una din primele versiuni ale acestui titlu. Este dacă vreți, un nou LEVEL ce poartă numele: *Prince of Persia 3D*.

Wild Snake

ROYALTY

Prince

Rămas orfan încă din fragedă pruncie, fără a spune să îşi cunoască părinţii, Prinţul şi-a petrecut adolescenţa locuind pe străzi trăind doar prin propriile-i puteri. Se pare însă că destinul începe să îi surâdă Prinţului căci o prea frumoasă prinţesă se îndrăgostaşte de acesta. Devenit deja bărbat în toată firea Prinţul va face tot posibilul pentru a fi alături de Prinţesă.



Princess

Adevărata şi unica dragoste a Prinţului, aceasta reprezintă motivul pentru care this guy se luptă cu stăta curaj şi perseverenţă cu puternicul şi temutul Assan. Datorită faptului că este şi frumoasă şi deştaptă (Ceva rar, nu?!?), Prinţeas va fi răpită, iar iubirea vieţii ei, Prinţul va sări fără să stea pe gânduri pentru a o salva. How touching!!!

Assan

Este un ticălos care este pus doar pe scadaluri şi pe tertipluri care să îi aducă câştig . Minte de stinge, înşelă pe toată lumea, fură de rupe, într-un cuvânt este o tărâtură de om care merită ştearsă de pe faţa pământului. Se spune că în castelul acestuia mişună o grămadă de şerpi şi alte creaturi, pe care e bine să le ocoleşti atunci când le întâlneşti în cale.

Rugnor

Mâna dreaptă a lui Assan acest tigru nu este foarte deosebit de stăpânul său. Aceste are două personalităţi: una plină de vicii, temperamentală, insetată după sânge şi deosebit de crudă iar alta este cea caracteristică unui adevărat tigru calmă, care gândeşte de două ori şi acţionează o singură dată.

WARRIOR

Assasin 4

Acest personaj stăt de haios este înzestrat cu două arme ce par a fi nişte săbii, e-au mai degrabă o combinaţie între sabie şi box. Cu toate că aceste arme nu sunt prea mari, au avantajul că sunt deosebit de uşor de utilizat şi foarte eficienta. Se pare că Prince va avea ceva de furcă.

Palace Guard 1

Este tipul ostatului care face de gardă şi care patrulează în pivniţele închisorilor. Acesta este pus să păsească prizonierii şi se pare că îşi face treaba destul de bine. Asta nu înseamnă că un spadasin îndemânatic cum este Prince nu va putea să-l învingă prin pricepere şi măiestrie. Asta cu condiţia să găsească o asbie.

Dirigible 2

Esta unul din cei care formează echipajul lui Rugnor de pe dirijabil. Acest tip arată destul de curios cu nişte mâini care seamănă cu o adunătură de spa-ghete. Oricum, se pare că acest lucru îl ajută în manevrarea dirijabilului.

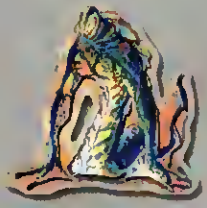
CREATURES

Djinni

În renumitele poveşti „O mie şi una de nopţi", Djinni puteau fi acele personaje pozitive care erau de partea binelui şi a dreptăţii sau personaje negative care erau de partea răului. Djinni cei buni ajută eroii în lupta lor contra răului, procurându-le mâncare sau arme magice. În schimb, Djinni cei răi fac tot ce le stă în putinţă pentru a îşi atinge scopul malefic.

Muck Monster

Este o eroare genetică ce a luat naştere în urma aruncării la întâmplare a deşeurilor magice folosite de vrăjitorii de la aceea vreme. Aceste deşeuri sunt un fel de deşeuri radioactive ale vremurilor noastre. Oricum, doar privindu-l pe acest tip ne dăm seama că este ceva în neregulă cu el.



Technical data

Adventure
Red Orb Entertainment
Red Orb

pentium 166 | 32 Mb | Direct 3D | MMX | Windows 95

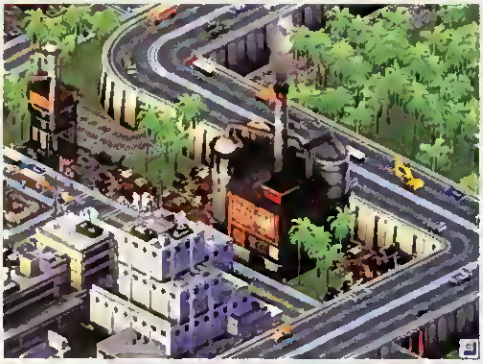
Review

SimCity 3000

Ei dal Nu vă mai uitați așa ciudat! Mult așteptatul *SimCity 3000* și-a făcut apariția. După ce mi-am crăpat creierii cu SimCity 2000 și după ce am urmărit cu sufletul la gură orice știre legată de *SimCity 3000* vă puteți imagina cum îmi tremura mâna când am băgat CD-ul în computatorul personal. Nu vă mai povestesc cum au trecut minutele de instalare, ci doar că în sfârșit pot lansa jocul. Primul lucru pe care îl zăresc este o intersecție aglomerată care începe încet încet să dispară odată cu altitudinea pe care „eu" o câștig. Dacă încă nu v-ați dat seama, acesta este filmulețul de intro, de altfel unicul pe care îl veți vedea în acest joc.

R-C-I

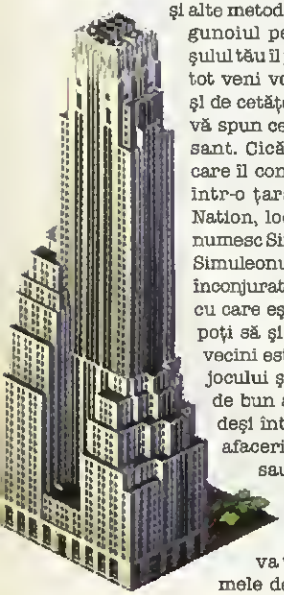
Nu vă speriați, nu este denumirea vreunui tip nou de circuite electronice, ci configurația de bază a unui oraș Sim, Rezidențial, Comercial și Industrial. După ce-ți alegi numele orașului, numele tău și nivelul de dificultate, calculatorul îți arată o hartă aleatoare pe care urmează să o construiești. În cazul în care nu-ți place, nici o problemă, îți poți crea alta. Dar să trecem mai departe, la ceea ce ne interesează: jocul. În principiu modul de joc nu s-a schimbat prea mult. La fel trebuie să rezervi zone rezidențiale (verzi), zone comerciale (albastre) și zone industriale



(galbene), pe lângă acestea intrând o întreagă altă serie de clădiri şi instituţii de care are nevoie oraşul. Diferenţa constă în faptul că toate aceste zone, rezidenţiale, comerciale şi industriale au trei grade de densitate low, medium şi dense, fiecare cu preţul el. La acest capitol inovaţia cea mai remarcabilă este apariţia gropilor de gunoi, care se „depun" în acelaşi mod cu zonele rezidenţiale şi sunt reprezentate cu culoarea maro. Cu timpul vor apărea şi alte metode de a te descotorosi de gunoiul pe care cetăţenii oraşului tău îl produc. Şi fiindcă tot veni vorba de oraş şi de cetăţenii lor, să vă spun ceva interesant. Cică oraşul pe care îl construieşti se află într-o ţară cunoscută ca SimNation, locuitorii acestei naţiuni se numesc Sims, iar moneda naţională este Simuleonul. Ca şi în SimCity 2000 eşti înconjurat de alte oraşe (patru la număr) cu care eşti în concurenţă, dar cu care poţi să şi cooperezi. Prezenţa acestor vecini este mult mai vizibilă în cadrul jocului şi în cea mai mare parte este de bun augur. Poţi face afaceri cu ei, deşi într-un cadru destul de limitat, afaceri care îţi pot înviora bugetul sau îţi aduc o parte din resursele necesare. Adică poţi cumpăra sau vinde apă, electricitate şi ... gunoi. Dar pentru aceasta va trebui să te conectezi la sistemele de transport ale vecinilor tăi, deoarece gunoiul are nevoie de drum, cale ferată sau port, electricitatea de cabluri de înaltă tensiune, iar apa de conducte. Iar aceste conectări se fac la un preţ destul de piperat, mai ales pentru un oraş tânăr. Partea proastă a acestor afaceri este că există penalizări pentru oprirea lor fără acordul partenerului şi, în consecinţă, trebuie să aştepţi până când aceste vine la tine cu oferta (tu nu poţi să-l anunţi că vrei să pui capăt afacerii în ulci un chip), chiar dacă afacerea poate deveni păguboasă pentru tine.

Un oraş nou

S-o luăm încet, pas cu pas, şi să vedem cam cum se construieşte un oraş în *SimCity 3000*. Primele lucruri care trebuie construite sunt o centrală electrică (prima de preferinţă de cărbuni: chiar dacă poluează rău e mai ieftină), şi câteva pompe pentru apă. Abia acum te poţi apuca de rezervat teritoriu pentru case, magazine şi fabrici. Poluarea este unul dintre elementele cele mai delicate ale jocului şi cel mai greu de controlat. Deci nu e greu de realizat că fabricile, groapa de gunoi, centralele electrice şi restul instituţiilor poluante trebuie construite la ceva distanţă de zona rezidenţială. Ce urmează după fabrici...? Ah, un sediu pentru domnii poliţişti şi încă unul pentru vajnicii luptători cu focul, pompierii. Cred că nu mai trebuie să vă spun că oraşul are nevoie de o reţea de drumuri bine pusă la punct. Credeţi că e prea uşor? Staţi un pic, de abia acum încep greutăţile, fondurile vi se gată, poluarea îşi face apariţia şi în aer şi în apă, traficul e din ce în ce mai dificil, valoarea terenului scade, iar pe deasupra cetăţenii te mai şi deranjează încontinuu cu nemulţumirile lor. Cum se pot rezolva cele mai frecvente probleme? Trafic congestionat, înseamnă că undeva o arteră e mai mult decât circulată, se poate rezolva prin construirea de drumuri laterale sau prin introducerea transportului în comun (metrou, cale ferată, autobuze). Un alt factor ce poate duce la scăderea traficului sunt unele ordonanţe de urgenţă (că tot sunt la modă) cum ar fi amenzile pentru parcările ilegale. Gunoi prea mult? Construieşte incineratoare sau centre de reciclare, iar dacă încă nu le poţi construi, exportă-l. Nu ulta însă că vecinii nu-ţi vor accepta gunoiul dacă nu este însoţit de câţiva simuleoni. Şi aici poţi fi ajutat de ordonanţe, care îi vor învăţa pe cetăţeni să recicleze gunoiul, plus că reciclarea anvelopelor va duce la scăderea costului construcţiei drumurilor. Valoarea terenului este scăzută, dar ea poate fi crescută prin scăderea ratei criminalităţii, poluării, şi prin construirea în apropiere a unor clădiri sau zone atractive.



Tot ce ţine de divertisment: parcuri, Zoo, muzee, bibioteci. Bun, oraşul se măreşte şi va avea nevoie şi de alte clădiri decât cele deja construite. Vor apărea şcoli, colegii, spitale, un port, un asroport, mă rog, nu stau acum să le enumăr, veţi vedea singuri când veţi juca *SimCity 3000*. Ah, uitasem, tot pentru creşterea valorii terenului sunt foarte bune „landmarks", dar asupra acestora voi reveni mai târziu. S-ar putea ca, în ciuda eforturilor tale, unor zone să nu le crească valoarea, asta însemnând că în apropierea lor se află ceva ce le împiedică dezvoltarea. O astfel de piedică poate fi şi un stâlp de înaltă tensiune. Spre diferenţă de SimCity 2000, apa şi curentul nu trebuie trase prin fiecare clădire şi zonă în parte. Conductele şi liniile de înaltă tensiune au o zonă de acţiune destul de mare, iar în cazul curentului o clădire poate lua electricitate de la alta chiar dacă sunt despărţite de un drum.

Cum se fac banii?

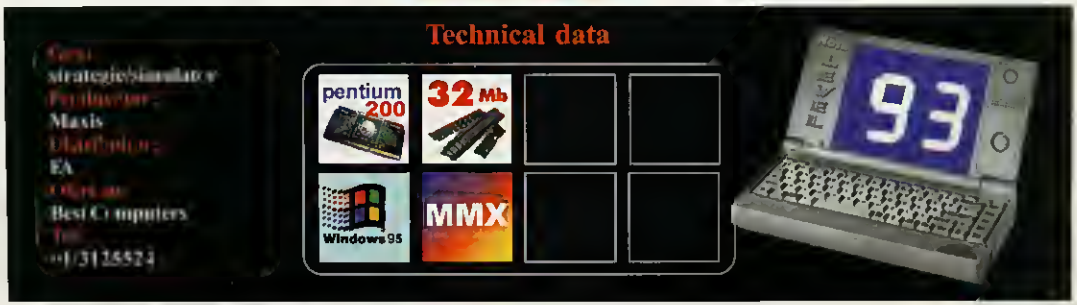
O metodă rapidă dar cu două tăişuri sunt împrumurile. Oricum sunt recomandate, mai ales când venitul anual al oraşului este destul de mare ca să-l suporte. Taxele sunt un alt drum spre bogăţie, numai că trebuie să al grijă cu ele, taxele prea mari vor face industria şi comerţul să dea faliment, iar populaţia va migra spre zone mai ospitaliere, în timp ce taxele scăzute vor face exact opusul. Populaţie mare, venit mare, cum creşte populaţia? Oferindu-le tot ce îşi doreşte o fiinţă umană pentru o viaţă fără griji: locuri de muncă, protecţie, cultură, distracţie, sănătate, învăţământ şi case. Din când în când guvernul sau companiile industriale vor dori să construiască pe teritoriul tău diferite clădiri pentru care îţi vor plăti o sumă destul de atractivă. Însă nu întotdeauna aceste construcţii au şi acordul asistenţilor tăi sau al populaţiei oraşului. O fabrică de reciclarea deşeurilor toxice nu este tocmai apreciată, dovadă şi revolta care a izbucnit în Braşov atunci când am construit-o, Braşov fiind bineînţeles oraşul meu virtual. O bază militară, un far, o închisoare de maximă securitate, un cazinou sunt numai câteva exemple ale clădirilor care pot fi construite. Unele dintre ele sunt gratuite, iar la altele trebuie să participi şi tu cu ceva bănuţi. Dacă vreţi să le construiţi le găsiţi la „Awards and Oportunities" alături de clădirile pe care cetăţenii ţi le vor oferi în cinstea realizărilor tale deosebite, adică o vilă, o primărie, o statule etc.

... şi altele

Să revenim la „Landmarks", doar v-am promis, nu? Aici veţi găsi cele mai faimoase, mai admirate şi mai frumoase construcţii din lume, începând de la cele antice (Piramidele, Panthenonul, Sphynxul), cele medievale (Tajmahal, Catedrala de la Notre Dame) până la cele mai moderne (World Trade Center, Bank of China,

White House). Dintre acestea poţi alege zece, doar atât, pe care să le duci gratuit în oraşul tău. Sunetele sunt bune şi sunt specifice zonei în care te afli. În zona industrială vei auzi zgomotele specifice fabricilor şi aşa mai departe. Muzica este prezentă şi este destul de bună, şi poţi să-ţi selectezi melodiile preferate. Grafica este superbă, se vede că s-a muncit la ea. Are patru nivele de zoom, din care cea mai apropiată nu este cea de la nivelul străzii cum ne aşteptam ci undeva mai sus. Realismul simulării este foarte aproape de ceea ce ne-am dorit. Pe stradă se plimbă o mulţime tipuri diferite de maşini dar şi pietoni. Dacă întorci harta clădirile îţi vor arăta o cu totul altă faţadă, un mare salt de la SimCity 2000. Ce mai puteţi întâlni în SimCity 3000? Dezastrele naturale, sau mai puţin naturale, fiindcă o invazie extraterestră (da, există şi aşa ceva) nu poate fi ceva natural. Cred că v-am plictisit cu atâta vorbărie. Aşa că mă apuc acum să vă iau câteva screenshoturi pe care să le admiraţi şi vă las să-l încercaţi şi voi. Este un joc ce vă va ţine multe luni în faţa calculatorului.

Claude



THE SETTLERS II

O mână de omuleți drăguți și harnici îți stau la dispoziție. Poți rezista unei asemenea tentații? Eu unul știu că n-am putut rezista.

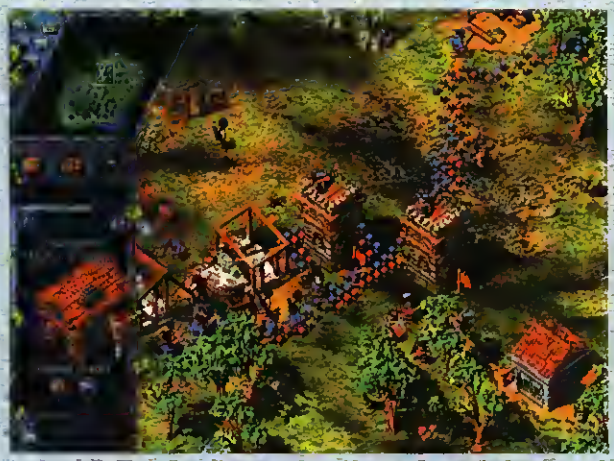
Ieri ședeam și eu liniștit în fața monitorului, văzându-mi de treabă, adică de niște joace mișto, când, brusc, telefonul începe să zbârnâie. Ridic eu receptorul și o voce timidă se aude. Și iată pe scurt cam ce-l interesa pe acel gamer. El domnule, după îndelungi așteptări a pus și el mâna pe un joc nou care se chema *Settlers 3*. Și i-a plăcut atât de mult că s-a decis să nu-l mai lase până nu va vedea pe ecran „The End". Ușor de zis, greu e făcut! După vreo oră de joc a constat bietul băiat că omuleții săi refuză cu încăpățânare să mai construiască ceva și nereușind el să-i dea de capăt s-a decis să ne ceară ajutorul. Cum nu a fost nici primul, nici singurul care a recurs la această soluție, redacția a hotărât în unanimitate să-i ajutăm cât mai mult pe fanii Settlers. Și uite așa hop-țop un review pe cinste la *Settlers 3*.

La muncă!!!

Știu că asta v-am mai spus-o odată, dar nu strică să vă amintesc. Povestea jocului, pe scurt, sună cam așa. Zeul ăl mare și atotputernic s-a supărat rău de tot pe trei dintre supușii săi: Jupiter (zeul romanilor), Horus (zeul egiptenilor) și Ch'ih - Yu (zeul asiaticilor). Amărâți rău de tot după mustrululala primită, cei trei se întorc pe pământ pentru a căuta un om, un adevărat lider, cu ajutorul căruia să-și salveze onoarea și viața. Și acest om ești tu! Ca mare șef de trib, rolul tău este să-ți îndrumi oamenii spre glorie și bogăție. Cum? Construind o infrastructură economică solidă, capabilă să mențină o armată cu care să-ți elimini concurența.

Primul lucru pe care trebuie să-l faci este să-ți asiguri materialul de construcții. Cauți o pădure și lângă ea construiești casa tăietorului de lemne. Ca să fii sigur că pădurea nu se „termină" tot acolo, construiești și o locuință pentru pădurar, cel care va planta copaci noi. Un pădurar poate ține în spate liniștit doi tăietori de lemne. În imediata apropiere vei construi o tâmplărie care-ți va transforma buștenii în scânduri. Acum trebuie să te ocupi de cealaltă componentă a materialului de construcție, piatra. O carieră de piatră o vei construi acolo unde vezi stâncoi „răsărind" din pământ. Acum că ți-ai asigurat materialul de construcții, trebuie să-ți extinzi un pic teritoriul și, bineînțeles, să-l consolidezi cu ajutorul unor turnuri de supraveghere. Îți extinzi teritoriul până când descoperi niște munți. Acum e momentul să-ți folosești una din tipurile de specialiști pe care-i poți antrena, geologii. Aceștia, odată plasați în zona muntoasă, vor începe să sondeze terenul în căutarea minereurilor. Dacă auzi un „yupii" înseamnă că au găsit ceva. Pentru a te putea dezvolta mai departe trebuie să construiești cel puțin o mină de cărbuni și una de fier. Normal

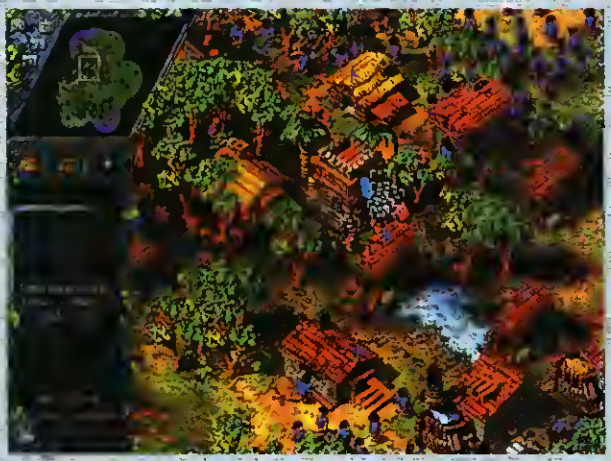
că nu o să ţii bunătate de minereu zăcând alandala după efortul pe care l-ai depus pentru a-l extrage. Vei construi o fierărie care va transforma minereul de fier în bare de oţel, un atelier de unelte şi un atelier de arme. Să nu credeţi că minerii din *Settlers 3* sunt mai blajini decât cei din Petroşani: pentru munca depusă au pretenţia să fie bine hrăniţi. E momentul să-ţi dezvolţi şi industria alimentară. Bazele acestei industrii vor fi fermele. Pentru început două ferme de grâu vor fi suficiente. Una dintre ele va susţine crescătoria de porci, ai cărei bieţi ocupanţi vor deveni nişte cotlete foarte delicioase la măcelărie. A doua fermă va transmite grâul la o moară care îl va transforma în făină din care brutarul va face pâinea noastră cea de toate zilele. Atât crescătoria de porci cât şi brutăria au nevoie de apă. Lângă un râu vei construi casa unui apar, dar numai lângă râu. Modul de dispunere al clădirilor este foarte important, toate aceste lanţuri pe care vi le-am exemplificat trebuie aşezate în aşa fel încât transportu' materialelor să se efectueze cât mai rapid cu putinţă. Pentru a-ţi apăra teritoriul ai nevoie de soldaţi, iar aceştia vor fi antrenaţi şi înarmaţi în cazarmă. Atunci când ai nevoie de noi braţe de muncă construieşte residential-uri.



... şi altele

V-am spus mai devreme că poţi antrena specialişti. Una din aceste categorii este geologul care deja aţi aflat ce face. Mai poţi antrena spioni, care pot colinda liniştiţi prin teritoriu, chiar şi prin cel inamic atâta timp cât nu se apropie prea mult de soldaţi. OK, şi-am ajuns la ultimul, pionierul. Ei bine, dacă ştii să te foloseşti de el, avantajele pe care le vei obţine pot fi decisive. În mod normal nu-ţi poţi extinde teritoriul decât construind turnuri de supraveghere care trebuie umplute cu soldaţi. Pionierul, însă, îl poţi trimite oriunde, atâta timp cât nu este teritoriu inamic şi îi poţi pune să ocupe terenul în numele majestăţii tale. Dacă ai contruit deja un market-place şi o fermă de măgari, cu ajutorul acestor mândre dobitoace poţi transporta rapid materiale de construcţie în noile teritorii ocupate.

Atâta timp cât ai arme, cazarma ta va scoate soldaţi ca pe bandă rulantă. Aceştia pot fi trimişi în clădirile militare pentru a-ţi proteja ţinutul sau pot fi trimişi în teritoriul inamic pentru un mic măcel. Soldaţii nu vor ataca decât armata inamică sau clădirile militare adverse, ei nu vor avea nici o treabă cu civilii. În ajutorul armatei vin catapultele, medicii şi preoţii. Aurul este un ajutor preţios dat soldaţilor, gândul recompenselor bogate ce-i aşteaptă poate ridica moralul şi celui mai laş dintre soldaţi.



Fiindcă sunt trei civilizaţii diferite şi trei campanii total diferite, era normal să existe şi câteva diferenţe. Astfel romanii au viţa de vie şi vinul cu care cinstesc zeul, charcoal hut unde din lemn se va fabrica un înlocuitor al cărbunelui, atelier de catapulte şi temple. Egiptenii au mină de pietre preţioase, berăria, Spynxul şi Piramidele. În schimb asiaticii au mina de sulf, care în Gunpowdermaker's Hut va fi transformat în praf de puşcă, atelierul de turnuri, nelipsitele ferme de orez, distilerie şi temple.

Cam asta ar fi de spus în mare despre *Settlers 3*, dacă nici acum nu sunteţi pe deplin lămuriţi şi încă mai aveţi probleme, încercaţi tutorialul. Este destul de bine făcut şi cred că vă va alunga şi ultimele nelămuriri cu privire la mecanismul de dezvoltare din *Settlers 3*.

Claude

Technical data

X Games™ PRO BOARDER™

Cu sau fără zăpadă afară putem oricând să ne bucurăm de plăcerea jocurilor de iarnă în propriul nostru cămin cu ajutorul mult îndrăgitului PC.

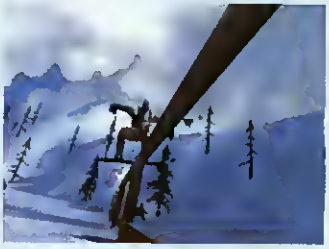
Au existat şi vor exista întotdeauna tot felul de sporturi extreme, iar cele care vor atinge un nivel ridicat de joc în rândul gamerilor vor avea parte de imortalitate prin intermediul calculatorului, unde oricine îşi poate permite să încerce senzaţiile sau măcar o alternativă a acestora fără să aibă un strop de cunoştinţe despre lumea acestor sporturi. Un sport de iarnă care are mare priză printre sportivii străini, şi mai nou şi printre cei români (care îşi pot

permite să intre în posesia unui snowboard), a trebuit să-şi facă apariţia şi în lumea jocurilor pe calculator, unde lumea virutală creată de acest joc aduce foarte mult cu realitatea de afară. Acest X Game ProBoarder este printre primele jocuri de snowboard scoase pe piaţă iar distribuirea făcută de Electronic Arts în America de Nord a înregistrat un mare succes printre fanii acestul sport. Cu un aspect superb, o grafică care dă gata orice gamer, ProBoarder este capabil de a introduce pe oricine în lumea acestul joc de iarnă şi chiar dacă nu sunteţi un fan ai acestul sport este imposibil să nu vă facă plăcere să încercaţi să faceţi câteva piruete la viteză mare sau să agăţaţi adversarul cu marginea snowboard-uiul pentru a-l trimite în pădurea de pe marginea pistei. Ceea ce a captivat atâţia gamer-i şi va atrage pe mulţi în viitor este realismul de care dă dovadă jocul. Nu apare direct personajul în centrul ecranului şi hai să-i dăm drumul. Nu, după o vedere de ansambiu, pentru a te pune în temă cu proba pe care urmează să o faci, îţi arată în centru personajul pe care îl manevrezi, exact cum stau ei în realitata, adică cuicat pe spate şi rezemaţi pe coate aşteptând semnalul tău de început (sau al cursei dacă este cu timp). Personajele pe care le manevrăm în joc sunt genul de oameni care-şi spun „dude", dar sunt toţi mari snowboard-eri, unii chiar campioni începând cu marele Terje Haakonsen şi terminând cu cel care a câştigat medalia de aur la X Games dude-ul Shannon Dunn.

Şi iată toate scenele care apar în joc şi în care ne putem testa aptitudinile:

Midnight Express

Este o cursă in care lucrul cel mai important este să ajungi la sfârşit pe primul loc indiferent de modul în care te-ai comportat pe parcursul cursei. Da, asta înseamnă că poţi face tot ceea ce vrei, incapând cu tot felul de cascadorii şi ter-



minând cu atacurile asupra celorlalţi snowboarder-işti. Dar dacă vreţi să câştigaţi cursa şi nu să-i dărâmaţi pe ceilalţi atunci vă sfătuiesc să folosiţi scurtăturile.

HalfPipe

Aşa cum spune şi numele acestei etape va trebui să dai ce ai mai bun

din tine (prin cascadorii şi tot felul de sărituri) într-o jumătate de „ţeavă". Ştiţi scenele acelea în care fiecare sportiv se chinuie să facă cât mai multe şi mai spectaculoase sărituri pentru a acumula cât mai multe puncte (seamănă foarte mult cu cei care se dau cu skate-urile, excepţia fiind zăpada de pe scene). Fiind o scenă destul de mare, trebule să ai grijă pentru că la un anumit interval de timp va porni alt dude după tine şi s-ar putea să aveţi ceva coliziuni între voi. Ideea este că se porneşte dintr-un capăt al „ţevii" şi se înain-teazâ spre capătul opus.

Stadium

Te afli într-un stadion unde eşti punctul de atracţie a serii. Trebule să sari de pe o rampă şi să faci cea mai tare săritură pe care eşti în stare.

Trebuie să fie ceva spectaculos, bine gândit, atractiv pentru că alci cei mai buni snowboarderiști se vor detașa, deoarece punctajul este foarte mare pentru cei ce sunt în stare să arate unei săli pline de oameni ce buni sunt ei în acest sport extrem. Totul se întâmplă în mai puțin de trei minute.

Mt. Baker Gap

Începi o cursă de trei minute în care trebuie să sari peste un obstacol (peste o stradă) pentru a ajunge la prietenii tăi. Ai la îndemână numai trei minute, timp în care trebuie să faci cât mai multe sărituri și cât mai bune, pentru că cea mai bună săritură în care ai cele mai multe și mai spectaculoase looping-uri va fi foarte bine punctată și va putea câștiga și scena respectivă.

Slope Style

Aici fiecare face ce vrea. Își scoate la iveală fiecare aptitudinile și ceea ce știe mai bine să facă cu un snowboard peste tot felul de accesorii. Vei începe prin a-ți lua viteză cât mai mare pentru a intra în terenul special pregătit pentru acest

lucru. Te vei da în spectacol peste șine, peste tot felul de găuri și săpături speciale, mese de picnic, toate menite a-ți oferi cadrul propice pentru cascadoriile personale ale fiecărui concurent. Este clar că cel cu scorul cel mai mare va învinge.

SuperPipe

În această scenă te afli într-un imens teren format dintr-o „țeavă" mare. Tot ce poți face, și ceea ce

trebuie să faci este să încerci să câștigi cât mai multe puncte. Cum ? Dând frâu liber imaginației. Cheia reușitei în această scenă este să nu pierzi din viteză dar în același timp trebuie să realizezi cât mai multe sărituri și cât mai bune pentru a primi puncte pentru ele.

I-70

Asemănătoare cu o scenă anterioară, I-70 este un scenariu în care într-un interval de trei minute trebuie să faci cât mai multe încercări peste o autostradă dublă despărțită la mijloc de o bandă destul de groasă. Tot ce trebul să faci este să îți iei avânt mare și în timp ce ești în aer să

încerci câteva trucuri pentru a atrage simpatia spectatorilor și a celor care acordă puncte. Așa că dă frâu liber emoțiilor și încercă-ți norocul.

Boarder-X

Începe o cursă nebunatică în care nu numai că trebuie să ajungi într-un timp foarte bun la final, dar trebuie să te ferești și de ceilalți participanți, care pur și simpli se izbesc în tine pentru a te scoate în decor.

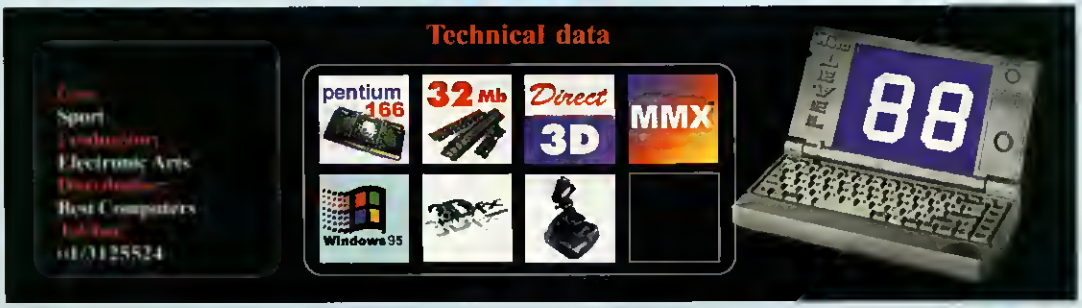
FreeRide

Aici ești pus în fața unui ceas care ticăie invers. Singurul mod de a trage de timp pentru a ajunge la poalele dealului este culesul steguleților de pe pârtie. Scopul acestei curse este adunarea a cât mai multor puncte prin săriturile acrobatice (prin trucuri).

Și în final...

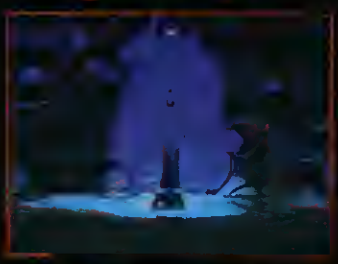
Un joc bun are întodeauna o muzică bună iar printre formațiile care au cântat și compus melodii pentru acest joc se numără Rancid, The Foo Fighters, Penny Wise și mulți alții. Deci, dacă faceți parte dintre aceia care cumpără jocuri nu numai pentru muzica din ele, atunci acest joc este o achiziție bună. Iată că ceea ce avem în față este un sport extrem, care vrea să ne formeze o idee asupra a ceea ce se întâmplă cu adevărat pe scena snowboard-ului, unde cei cu curaj își pun talentele la încercare, să simtă că trăiesc cu adevărat.

Nyk



[illegible]

Cine spunea ca era questurilor a murit se înseală amarnic!



Povestea

[illegible]

Jocul

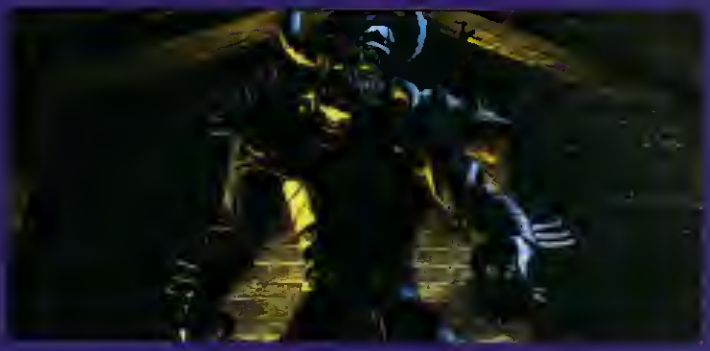
[illegible]

[illegible] cunoștințelor magice reprezi[illegible] [illegible] care în plus, deoarece trebu[illegible] [illegible] la soluții în afara inve[illegible] Cu [illegible], rezolvarea puzzle-ur[illegible] [illegible] și se [illegible]ează în atmosfera [illegible]. Nu [illegible] [illegible]servat, dar te [illegible] [illegible] să simplifici [illegible] [illegible]

[illegible] cu un obiect muți cursorul [illegible] și imaginea îngheață, timp în [illegible] mijlocul ecranului apare [illegible] centru' butonul de [illegible] ale acțiunilor: [illegible] [illegible] mi-a [illegible] [illegible] [illegible]

Baldur's Gate

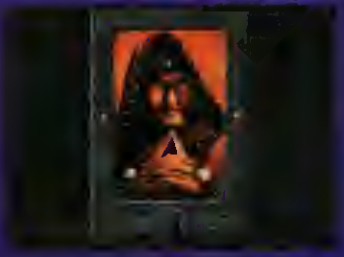
Unul dintre cele mai aşteptate RPG-uri ale anului = Unul dintre cele mai reuşite RPG-uri



The Story... pe scurt

The game... pe larg

este o scrisoare din care afli că te trebuie să mergi la un han să te [illegible] cu doi vechi prieteni de-ai [illegible] ceput, având o experienţă [illegible] ţă foarte mică, este bine [illegible] tot timpul un party. [illegible] pot fi buni, alţii



contradicţii şi ch[illegible] [illegible] stăpânes[illegible] [illegible] de ti[illegible]

realizează automat. Orice person[illegible] poate fi echipat cu o mulţim[illegible] obiecte, de la bijuterii la arm[illegible] care câteva pot fi selectate [illegible] item. Asta ce însema[illegible] apărea tot timpul pe ec[illegible] pe[illegible]najului respecti[illegible] fără să ma[illegible]

Technical data

Text
16G
Developer
Blizzard
Distributor
Interplay

Asghan

Dacă la televizor am urmărit o tipă care omora vampiri şi se numea The Slayer, în acest joc vom intra în pielea unui personaj care slayer-eşte niscai dragoni şi tot felul de monştri ce-i ies în cale.

Eşti un personaj puternic care are cunoştinţe tactice, de luptă dar şi de magie, eşti un pul de rege pe nume Asghan care trebuie să-şi răzbune tatăl şi să intre în posesia tronului ce i se cuvine de drept. Tatăl tău, Sir Targhan, a reuşit să învingă cu mult timp în urmă o hoardă de monştri care se aflau sub comanda

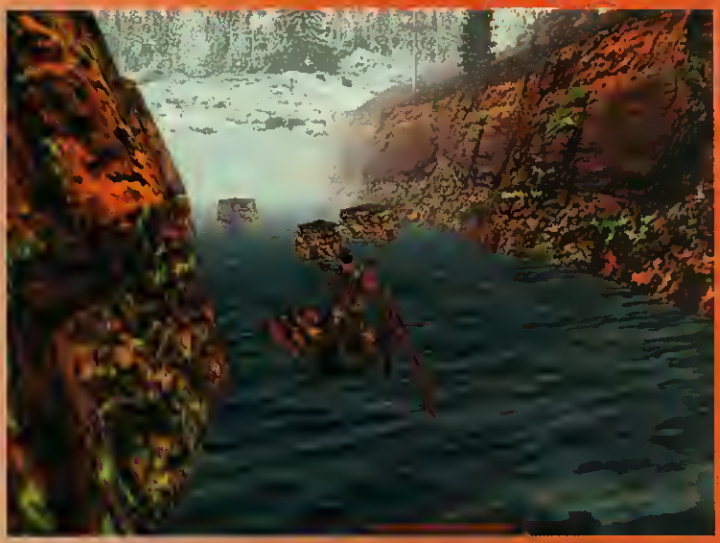
unui prinţ al întunericului şi a reuşit să facă din Brightmoon o insulă a prosperităţii şi a bunei înţelegeri, până când a murit în circumstanţe misterioase tocmai când tu ai împlinit 22 de ani. Acum, o nouă ameninţare apare la adresa insulei tale. Morghan este fratele lui Targhan şi, înainte ca Asghan să intre în drepturile sale ce i se cuvin de la naştere, a condus regatul prin subjugare şi răutate faţă de poporul ce locuia alci. Odată detronat şi alungat din regat, acest prinţ al întunericului s-a exilat pe insula apropiată Kyrk unde s-a aliat cu dragonii şi alţi monştri pentru a reveni şi a cuceri regatul de pe Brightmoon. Monştrii de pe insula Kyrk sunt de toate neamurile, pornind de la cei mai simpli, înarmaţi cu o sabie, trecând prin arcaşii care cu săgeţile lor otrăvite sunt nişte ochitori excelenţi şi terminând cu un fel de cavaleri înaiţi, echipaţi cu armuri solide şi cu săbii cât personajul tău de mari. Cu ajutorul magiei, armelor şi a câtorva ajutoare vei încerca să previi acest atac. Ce ajutoare? Păi, unul dintre ele, mai exact una, este o zână pe nume Fiona, care trăieşte în pădurile din jurul insulei Brightmoon şi care fost de faţă atunci când Morghan a decis să preia insula Kyrk cu tot cu dragonii pentru a pune la punct planul de asediere şi distrugere a regatului tău. Ea este cea care te informează de acest lucru precum şi despre unele primejdii ce te pasc pe această insulă a dragonilor Kyrk, insoţindu-te pe tot parcursul jocului. Alt ajutor este Sang Lun, un comerciant care face negoţ între cele două insule, el fiind cel care îl duce pe Asghan pe insula Kyrk cu propria barcă.

Bune şi rele

Haideţi să vorbim puţin şi despre ce vom întâlni în joc referitor la grafica şi engine-ul pe care a fost construit. Pentru început trebuie să vă spun că se mişcă destul de greu pe o configuraţie mult mai bună faţă de cea minimă,

lucru care ar putea să deranjeze. În momentul în care începi un nou joc eşti debarcat pe insula Kyrk de pe o corabie şi trebuie să-ţi începi aventura care are drept scop distrugerea lui Morghan. Primul lucru care vă sare în ochi şi care vă va face o mare plăcere este apa care înconjoară insula. Este o apă transparentă, cum ar spune unii, dar este foarte bine realizată, reuşind să creeze acel feeling pe care îl încerci în momentul în care te afli pe malul unei ape line şi cristaline. Un lucru interesant este înotul. Dacă nu veţi cădea de pe serpentinele pe care veţi merge, lucru care vă va obliga să înotaţi, vă propun să faceţi o baie în apă pentru că este un lucru pe cât de interesant pe atât de relaxant. Relaxant prin grafica de care dă dovadă această apă şi interesant prin modul în care personajul înoată. Un alt lucru interesant este că veţi găsi şi alte resurse prin cavernele în care intraţi numai dacă veţi înota. Dacă vă gândiţi să încercaţi să ocoliţi insula înot în speranţa că veţi urca mai

târziu pe mal, vă asigur că am încercat şi eu şi nu există nici o altă cale de acces pe insulă decât locul unde aţi debarcat. Acest joc face parte din acel gen care este atrăgător dar există unele probleme legate de grafică şi engine care te fac să te enervezi. Cum în joc nu există un help sau ceva asemănător pentru a te ajuta să ştii care sunt tastele, am să vă descriu eu câteva dintre ele: pe lângă săgeţi aveţi CTRL-ul cu care trageţi săgeţi sau ataceţi, ALT - săritură, SPACE - adunaţi obiecte, deschideţi uşile, SHIFT - înotaţi şi mergeţi pe uscat (personajul aleargă de obicei), M - vă arată magia pe care o aveţi, H - vă arată sănătatea precum şi ce item-uri aveţi pentru a vă ridica acest nivel, Q - schimbă din 3rd person în 1st person pentru a folosi arcul ce se află pe braţul stâng al personajului, TAB - vă arată tot inventarul de care dispuneţi (arme, obiecte, magii), DEL/PGDN - mişcare stânga/dreapta. Mouse-ul vă ajută în modul 3rd person să vă alegeţi unghiul în care vă controlaţi personajul şi butonul stâng vă centrează personajul, iar cel drept are aceeaşi funcţie ca şi tasta Q. În modul 1st person are rolul săgeţilor şi al CTRL. Şi iată câteva combinaţii care vă ajută în joc. Ţinând apăsat SHIFT puteţi merge pas cu pas pe uscat fără a alerga, lucru care că va ajuta în momentul în care vreţi să vă apropiaţi de un zid sau de o prăpastie. Referitor la căţăratul pe acea sfoară, iată cum trebule să procedaţi: vă apropiaţi de sfoară, săriţi şi în momentul în care sunteţi în aer apăsaţi SPACE pentru a vă agăţa de ea; cu săgeţile sus/jos vă urcaţi/ coborâţi/înaintaţi pe sfoară; la sforile orizon-tale coborâţi cu ALT, dar la cele verticale trebule să vă rotiţi în jurul sforii cu stânga/dreapta după care ţinând apăsat pe ALT apăsaţi din nou stânga/dreapta lucru ce va face ca eroul să se balanseze şi să se arunce în direcţia dată de voi. Căţăratul pe margini: alci trebule să sari, după care să apeşi SPACE şi să apeşi săgeata înainte pentru a se căţăra pe marginea respectivă.



Notă importantă

Tot ceea ce trebule să aveţi grijă este să strângeţi tot ce găsiţi în cale (săgeţi, arme, mâncare) şi să salvaţi mai des pentru a relua fără probleme pentru că orice strop de viaţă contează aici.

Technical data

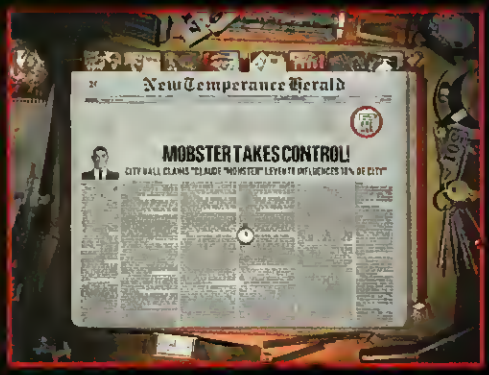
Gen:
1st şi 3rd person de acţiune/aventură
Producator:
Gedler Interactive
Distributor:
Gedler Interactive

Gangsters

Organized Crime

După cum spunea bătrânul Al Capone.... Crime does pay!

Nu cu mult timp în urmă, [illegible] Gangsters, un joc de [illegible] [illegible] Gangsters [illegible] [illegible] Gangsters [illegible] [illegible] Gangsters



Intri în realitate

Glade

Technical data

Genre
Strategie turn-base?
Producer
Hidden Creations
Distributor
Eidos

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Ne aflăm în fața unui eveniment de importanță planetară. După ani și ani de joacă Civ, în care de fiecare dată eșuat lovindu-ne, nu puteam decât să rămânem victorioși pe Pământ. Iată că ajungem în sfârșit în stele. În Alpha Centauri.

Cred că un [illegible] Civilizația pentru pușcăriașii de [illegible] Civilizații [illegible] Mă [illegible] evoluția [illegible] Dar pe parcursul timpului, [illegible] ulterioare [illegible] Civilizații [illegible] JOC.

Cam [illegible] Alpha Centauri. Chiar dacă [illegible] la Microprose, [illegible] la [illegible], dar tot [illegible] îngrijirea [illegible] Sid Meier.

Fațiunile

[illegible] Alpha Centauri [illegible] Dacă, în

[illegible] Pământ, [illegible] la Europa. Pământ [illegible] specifice [illegible] Pământ [illegible] Interesul [illegible] civilizație, de [illegible] cu [illegible] grupări. La [illegible] Pământ [illegible] Pământ [illegible] lungă [illegible] victorii [illegible] Pentru [illegible] fațiunilor, [illegible] atribuite [illegible] unora dintre [illegible]

[illegible] Pământ [illegible] este [illegible] fiecare [illegible] orientată pe [illegible] pe [illegible] pentru [illegible]

Resurse și ce mai mai

[illegible]

[illegible] Mai mult, [illegible] Mirror (energie pentru apă, [illegible]), Oxygenator (energie [illegible]). Nu trebuie [illegible] din [illegible] Toate [illegible] [illegible] Geneze este extrem de dificil.

Construcțiile „[illegible]" sunt realizate de [illegible] de [illegible] [illegible] [illegible]

Jucăriile generalilor

[illegible]

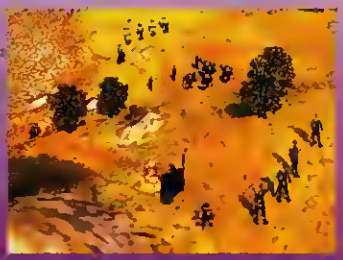
[illegible] Leonardo's Workshop pentru [illegible].

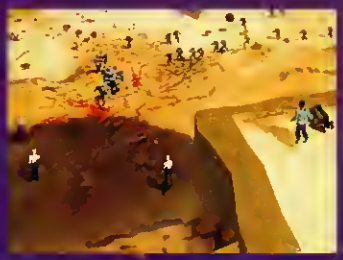
[illegible] trupelor cu utilitatea de a folosi nave [illegible] fortăreți [illegible]. La fel și utilizarea, [illegible] trupelor [illegible] [illegible] [illegible]

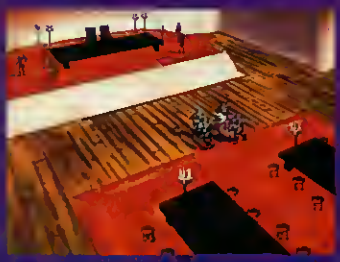
Myth II Soulblighter

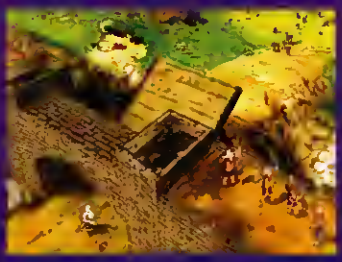
Un RTS în toată regula în care acțiunea se bazează pe viteza gamerului de a analiza problemele și de a fi un bun strateg.

gândit să mai producă încă un joc [illegible] acest gen, pe nume Myth II: Soul[illegible]ghter ca[illegible]e mult mai re[illegible] prim[illegible] Chia[illegible] de [illegible]









armelor care lovesc şi seceră tot ce întâlnesc în cale. Cel mai mişto şi în acelaşi timp macabru este faptul că după o încleştare armată pe câmpul de luptă rămâne o baltă de sânge, dar şi mai multe „mezeluri" şi ceva măruntaie aruncate răsfirate ici şi colo. Ce să mai vorbim, un adevărat măcel.

Un MYTH devenit realitate!!!

Chiar dacă atunci când veţi juca Myth II veţi avea probabil un sentiment de déja vu, cele 25 de misiuni noi vă vor face să uitaţi treptat această senzaţie. Cel mai mult îmi plac misiunile în care trebuie să omori tot ce întâlneşti în cale. Probabil pentru că nu trebuie să-mi forţez creierul prea mult. Cine ştie? Oricum, şi celelalte tipuri de misiuni sunt interesante chiar

[illegible] mai mult să le duci la capăt [illegible] ia finală vei [illegible]

[illegible] trebuie [illegible] lângă inamici şi cu condiţiile atmosferice care pot fi destul de dure. Aşa că luptele se pot desfăşura pe ploi torenţiale şi pe vânturi puternice, pe viscole şi ninsori cât şi pe ceaţă. Aceste capricii [illegible] afecta şansele de [illegible] mai mi[illegible] un vânt [illegible]

Finally...

[illegible]

Grafica

Cei de la Bungie au realizat o grafică excelentă. S-au făcut îmbunătățiri considerabile în ceea ce privește realizarea clădirilor și a terenurilor. Noile personaje au fost finisate până în cel mai mic detaliu. Cel mai mult impresionează modul în care au fost alese culorile. De asemenea, s-a lucrat mult și la realizarea castelelor și a navelor, iar încleștările de pe câmpul de luptă colorează iarba în roșu sângelui scurs din victimele războiului.

Interfața

Este mult mai bună în comparație cu versiunea precedentă. Au fost introduse în meniul jocului mai multe comenzi care să ușureze munca gamer-ului. Camera de control este acum mult mai ușor de utilizat. Oricum, manualul de utilizare al jocului este destul de explicit și vă oferă destule informații ajutătoare. Însă sunt convins că după câteva misiuni vă veți obișnui și veți căuta provocări din ce în ce mai dure care să vă pună mintea la încercări grele.

Gameplay

Unitățile noi care au fost introduse precum și noile trăsături ale acestora fac ca acțiunea să fie mult mai complexă. Asta înseamnă că atenția gamerului trebuie să fie mult mai ridicată pentru că orice greșeală îl va costa soump. Gamerul care cunoaște și versiunea precedentă va fi plăcut surprins de modul în care cei de la Bungie au combinat vechile unități cu cele noi, fapt care îi va face să se simtă carecum ca acasă. Oricum, de data aceasta A.I.-ul este mult mai performant și vă va da ceva de lucru până veți reuși să terminați o misiune.

Sunet

Sound-ul din acest joc este pur și simplu bestial. Veți putea auzi sururul râurilor, țipătul strident al șoimilor și urlete în timpul luptelor. Sunetele din natură au fost vizibil îmbunătățite. Cel mai mișto este să îi auzi pe soldați vorbind și chiar dacă nu sunt prea multe dialoguri, cele existente sunt destui de bine realizate.

Dificultate (A.I.)

Aceia dintre voi care credeau că misiuni mai grele ca în Myth: The Fallen Lords nu există, ar trebui să se mai antreneze puțin, pentru că vor avea mult de lucru. Ce îmi place cel mai mult este faptul că se pune accentul pe inteligența și capacitatea de a lua decizii a gamerului, ceea ce înseamnă că este o luptă directă între gamer și A.I. Însă nu vă speriați, pentru că vechile unități au câteva trăsături îmbunătățite, iar trupele sunt deosebit de abile. Acest lucru combinat cu puțină bunăvoință vă vor ajuta să vă descurcați atunci când veți încerca să terminați o misiune.

[illegible] și sound de cea mai bună calitate.

[illegible] impresionează este efortul depus [illegible] de a realiza un produs de [illegible] Myth [illegible] fighter a fost îndrăgit de foa[illegible] [illegible] toți au ajuns la [illegible] deosebit [illegible] multi [illegible]

Wild Snake

Technical data

LAN
IGS
Production
Bungie Software
Distributor
G.T. Interactive

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Lucrurile nu s-au schimbat prea mult... sau cel puțin nu îndeajuns de mult pentru ca o nouă lume, mai bună, să se fi formeze... Deci, este nevoie de o nouă aventură, de un nou erou! *Fallout 2* (re)începe...

Iată, oameni buni, că tot ceea ce este de calitate trebuie să aibă o continuare, de sperat, mai bună. Fallout 1 a fost RPG-ul anului 1997. Acest lucru este dovedit clar de toate premiile pe care le-a obținut mai pe toate continentele, în mai în toate revistele așa ca **Level**. Fallout 1, în cazul în care nu ați avut ocazia să-l jucați, este de-a dreptul bestial. Acțiunea, povestea, umorul negru și filmele sunt super tari! *Fallout 2* vine și el să continue și să dezvolte povestea... numai povestea, pentru că restul a rămas neschimbat. Muzica, grafica, stilul de prezentare sunt identice, s-au schimbat orașele și personajele, a mai apărut o mașină cu care să faci ture pe hartă și mai există posibilitatea să pleci cu vaporașul.

Mai pe îndelete...

Povestea este esențialul. Lumea nu s-a schimbat de loc în viitor! Totul ajunge să fie sfârșit de un război nuclear devastator. Tot ceea ce omenirea a reușit să creeze de atâta timp este ras de pe suprafața pământului, iar cei ce reușesc să supraviețuiască nu prea se mai pot numi oameni. Istoria spune că înainte de a se începe un război nuclear s-au creat o serie de Vault-uri, adică niște orașe subterane, construite cu cap, orașe capabile să adăpostească un număr limitat de oameni pe o perioadă îndelungată de timp. Tu, eroul, ai avut norocul ca părinții tăi să facă parte dintr-un grup de oameni care au intrat în Vault 13. Problema este că water chip-ul și-a dat duhul și tu nu prea ai de ales și trebuie să începi căutarea altor vault-uri de la care să procuri un astfel de chip. După multe și periculoase aventuri, ajungi în cele din urmă să găsești chip-ul atât de necesar semenilor tăi. Te întorci în vault, dar se pare că overseer-ul (conducătorul) este îngrijorat de un posibil atac din exterior. Această frică este întemeiată, dat fiind faptul că în peripețiile tale ai menționat la mai mulți oameni locația vault-ului. Cum niște mutanți își fac de cap prin orașe, devine evident faptul că trebuie să le faci de petrecanie dacă vrei să fi sigur că nu vei avea probleme. Zis și făcut... Faci cale întoarsă la vault, dar stupoare din noul Conducătorul se apucă să-ți explice că, vezi doamne, tu nu mai ești tu și că pustietatea prin care ai hoinărit atâta timp te-a schimbat și că reprezinți un pericol pentru cei din vault. Ergo, va trebui să te cari din vault și să te îndrepți încotro vezi cu ochii. Ajungi la un sat protejat de niște canioane și împreună cu cei din vault care s-au decis să te urmeze pui bazele unui mic sat (trib). După 80 de ani începe...

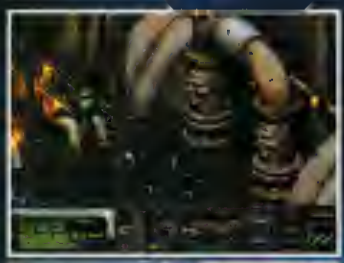
Fallout 2

Au trecut 80 de ani și satul se confruntă cu mari probeme. Copiii sunt bolnavi, recoltele nu sunt fertile, animalele sunt pe moarte și singura scăpare vine de la disk-ul pe care îl avea ancestorul tău, disk care pomenește de un GECK (Garden of Eden Creation Kit). Misiunea care-ți revine este să găsești acest kit și, cu ajutorul lui, să salvezi satul. Aventura începe! Noi personaje sunt pretutindeni, acțiunea te așteaptă și ea peste tot. În cele din urmă găsești GECK-ul și dai să te întorci în satul tău, dar... clapă. Se pare că niște tipi dintr-o organizație paramilitară au aterizat cu niște elicoptere și ți-au răpit satul. Uite așa începe partea a

doua în care tre' să-i găsești pe ai tăi și să-i salvezi. Pentru asta va trebui să rezolvi o serie de alte probleme care mai de care mai ale naibi. Vă las pe voi să vedeți ce și cum urmează. Până atunci să ne uităm la...

Detaliile tehnice

În primul rând contează grafica... din nefericire în acest domeniu nu se înregistrează nici un progres semnificativ. Singurul lucru sunt poate unele detalii lucrate cu mai multă atenție. În rest, ***Fallout 2*** a



rămas la fel ca versiunea precedentă. În schimb, a crescut complexitatea jocului în sine. Există posibilitatea să joci de partea binelui sau de cea a răului. După ce rezolvi anumite probleme sau omori anumite creaturi sau dușmani primești niște puncte de experiență. La un anume număr de puncte vei trece la un nivel superior de experiență, vei avea posibilitatea să alegi un fel de bonus, un fel de skill care te va ajuta în aventura ta. În plus, personajele care te vor urma și ajuta în aventură vor evolua și ele odată cu tine. Și pentru că veni vorba de aceste personaje, trebuie spus că acum vei avea un control mai mare asupra partenerilor tăi. Vei putea să le spui la ce distanță să stea de tine, ce armă și ce armură să folosească, cînd să se vindece și tot așa. Au apărut arme noi și mai devastatoare. A mai apărut și un nou grup de oameni: traficanții de sclavi. Aceștia nu sunt prea îndrăgiți în unele orașe, dar asta nu înseamnă că nu pot să trăiască pe unde vor. Atenție mare la ceea ce faceți prin joc pentru că totul vă afectează prestigiul; omorâți un copil și veți vedea afișe cu mutra voastră prin oraș, faceți-vă slaver și o să fiți privit cu răutate în anumite locuri, în schimb faceți o faptă bună și veți deveni erou.

Muzica este un alt element cheie în joc. Aceasta creează atmosfera și este în concordată perfectă cu locurile prin care bântuiți. În plus, secvențele video sunt de bună calitate, iar atmosfera și povestea vă vor acapara cu totul... atunci să vedeți voi la ce se referă expresia „timpul zboară".

Sergio

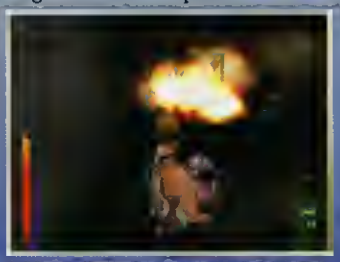
Technical data

Genre:
RPG
Producator:
Interplay
Distributie:
Black Isle Studios

THE FIFTH ELEMENT

Anul de grație 2259... La fiecare 5000 de ani o poartă se deschide între dimensiuni. Lumea are nevoie de un erou. Destinul Universului se află în mâinile voastre.

Există patru elemente esențiale care sunt necesare pentru menținerea vieții pe Pământ. Acestea sunt: apa, aerul, focul și pământul. De mii de ani clanul Mondoshwans a reușit să protejeze pietrele sacre ce reprezintă elementele esențiale vieții. În inima New York-ului anilor 2259 locuiește Vito Cornelius, un preot care a primit ceva din înțelepciunea Mondoshowans. Aceștia l-au pregătit pe Vito să intervină în menținerea păcii și vieții pe planeta noastră. Cornelius este singurul care cunoaște locul dintr-un



templu egiptean în care cele patru elemente trebuie să fie puse laolaltă pentru a stopa răul ce apare o dată la 5000 de ani. Însă, pe lângă cele patru pietre sacre, mai este nevoie de încă una, pe care va trebui să o găsiți. Oricum lumea are nevoie de un erou, iar acesta este Korben Dallas un fost soldat, decorat cu numeroase medalii.

The fate of universe is now in your hands!!!

Acțiunea jocului este simplă. Trebuie ca împreună cu Korben să porniți în căutarea celui de-al cincilea element. Însă treaba nu este foarte simplă, deoarece în drumul vostru veți întâlni o mulțime de dușmani care au ordin să vă oprească. Tocmai de aceea veți avea nevoie de un arsenal incredibil pentru a putea face față acestora. Pe lângă armele pe care le veți primi pe parcursul jocului, veți mai avea posibilitatea de a lovi dușmanii cu pumnii și picioarele. Prima problemă pe care va trebui să o rezolvați este activarea procesului de materializare a frumoasei Leeloo. În timpul acesta vă veți ocupa de gărzile din Nucleolab. Odată terminată misiunea, veți merge mai departe.

Veți primi o armă mai puternică numită ZF1, care va fi perfectă pentru uciderea mutanților. Apoi va trebui să mergeți la Astroport și să dezactivați bomba pe care a plantat-o Zorg. Munca va fi îngreunată de faptul că Vito Cornelius este răpit, iar voi va trebui să vă ocupați de eliberarea acestuia. Însă Korben va fi ajutat de Leeloo, o extraterestră, care se pare se va descurca pretty well. După ce va fi readusă la viață de Korby, aceasta va trebui să evadeze din Nucleolab. Astfel, împreună cu Korben, Leeloo va lupta pentru salvarea Pământului din mâinile răului.

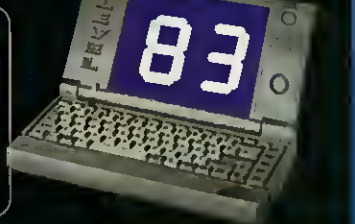
Did it! Done it! Save it!

Grafica jocului este destul de reușită. Cei de la Kalisto au incercat să realizeze un joc în care să regăsim atmosfera din filmul cu același nume. Pentru aceasta au folosit o paletă de culori foarte variate, cu umbre, reflexii ale luminii și o textură ce ne prezintă un oraș al secolului XXIII. S-a incercat chiar realizarea unei copii cât mai fidele după personajele din film și într-o bună măsură le-a reușit. Pentru acest lucru Kalisto a primit ajutorul din partea doamnei Hélene Giraud, membru al echipei ce a realizat filmul The Fifth Element. Muzica este de asemenea deosebit de reușită, existând 12 teme muzicale compuse de muzicienii de la Kalisto. Una peste alta The 5th Element este un joc bine realizat din toate punctele de vedere, care după părerea mea, merită să fie jucat.

Wild Snake

Technical data

Gen: Action
Producer: Kalisto Entertainment
Distributor: UbiSoft România
Telephone: 01-4111093
Fax: 01-4111045



Review special

Sierra Inc.

Unul dintre cei mai vechi producători și distribuitori de jocuri pentru PC

Istoria *Sierra* începe pe la mijlocul anilor 70, când a fost fondată sub numele de On-Line Systems de către Ken Williams. Primul lucru făcut la noua companie a fost transformarea într-un joc de aventură a unui scenariu scris de

Roberta Williams. Intitulat Mystery House, e fost primul joc de acest gen creat, iar modul în care textul a fost îmbinat cu aventura a constituit baza de la care au plecat celelalte jocuri de aventură create după aceea. În 1980 On-Line Systems devine *Sierra On-Line*, iar cartierul general va fi mutat din Los Angeles în Oakhurst, California. Imediat după aceea Roberta Williams a creat cel de-al doilea joc al ei, The Wizard and the Princess, care a avut un succes enorm. Anii care au urmat au fost un lung șir de succese pentru *Sierra*. Cea mai populară serie creată de companie, King's Quest, sparge toate recordurile și se umple de medalii și premii internaționale. Prin cele peste trei milioane de copii vândute, Roberta Williams a devenit unul dintre cei mai bine văzuți designeri din industria jocurilor. Acum, *Sierra Inc.* are în stoc câteva dintre cele mai bine vândute serii, creații ale unor designeri de prima clasă: Al Lowe (Leisure Suit Larry), David Lester (Lords of the Realm, Caesar), Jane Jensen (Gabriel Knight), David Kaemmer (Indy Car, Nascar Racing), Jeff Tunnel (The Incredible Machine) și Randy Dersham (Trophy Bass).

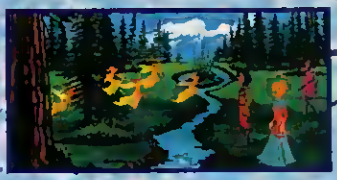
În 1989, *Sierra Inc.* a scos pe piață un număr de acțiuni devenind astfel companie publică, iar, ca urmare, la sfârșitul lui martie 1995 a declarat un profit net de peste 50 de milioane dolari, iar numărul de angajați a crescut până la 700. Prin cumpărarea unor producători și distribuitori de jocuri și prin deschiderea de noi filiale în Japonia și Marea Britanie, *Sierra* a devenit unul dintre cei mai mari distribuitori de jocuri (peste 50 de țări). Achizițiile făcute de către *Sierra* în ultimii ani nu au făcut altceva decât să consolideze poziția pe piața jocurilor de orice gen, softului utilitar și de divertisment.

Dynamix, fondată în 1984 de Jeff Tunnel și Damon Slye, producea jocuri pentru distribuitori de renume ca Electronic Arts, Activision sau Mediagenica. La puțin timp după ce a fost încorporată de *Sierra* în 1990, Dynamix a apucat de lucru la jocurile Stellar 7, A-10 Tank Killer, binecunoscutul Red Baron, Aces of the Pacific și Aces over Europe. Pe lângă acestea a mai produs Heart of China, Rise of the Dragon, The Incredible Machine și jocurile de fotbal american, baseball și pescuit distribuite de *Sierra*. Alte firme ce au fost

cumpărate de *Sierra* sunt Bright Star Technologies (1992), Cocktel Vision (1993), Arion Software (1995), Impressions Software cei care au produs Caesar, Lords of the Realm și High Seas Trader (1995), Papyrus Design Group și SubLogic (tot în 1995), air în 1997 Berkeley Systems.

Pentru eficientizarea activității *Sierra Inc.* a fost împărțită în cinci subdivizii:

Sierra Atractions se ocupă de jocurile produse de Berkeley Systems și o parte din cele produse de Dynamix și se adresează celei mai mari păturii de gameri. Dintre jocurile lansate amintesc seriile Hoyle, You Don't Know Jack și After Dark,



precum și toate board-game-urile lansate de *Sierra*.

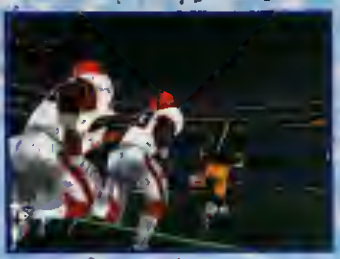
Sierra FX are în sarcină jocurile produse de Yosemite Entertainment, și aduce publicului poate cele mai tari licențe scoase de *Sierra*. Ca să vă vedeți că nu mint, amintesc doar câteva dintre ele: Babylon 5, Quest for Glory V: Dragon Fire și Police Quest: SWAT 2. Dintre proiecte, cel mai interesant pare Navy SEALs.

Sierra Sports, cum v-ați și dat seama, distribuie titlurile care au ca subiect central sportul de orice gen. Seriile Nascar Racing și Cart Racings sunt deja celebre, ca și jocurile produse de Dynamix, Football, Baseball, Trophy Bass și Skiing. Printre titlurile ce vor fi lansate anul acesta se regăsesc Nascar Racing 3, Baseball Pro 99 și Golf Pro 99.

Sierra Studios creierul companiei, are pe lângă sediul din Bellevue, Washington încă trei filiale în Boston, Cincinnati și Londra. Aici lucrează toți veteranii pe care i-am amintit mai devreme: Roberta Williams, Al Lowe, David Lester și Jane Jensen. Ca urmare, titlurile scoase pe piață sunt cele mai tari: Half-Life (Valve), Homeworld (Relic), King's Quest: Mask of Eternity, Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, Return To Krondor (Pyrotechnix) și Caesar III (Impressions).

Ultima *Sierra Home*, nu este atât de importantă pentru gameri, deoarece distribuie soft „casnic", adică pentru grădinărit și alte activități domestice.

Claude



CAESAR 2

Jocul care a dat o nouă dimensiune imperiului roman!

Pe [illegible] Caesar II, [illegible] Caesar II. [illegible] Caesar II [illegible] Caesar II [illegible] Caesar II

Hey foxy! You want to see my chest hair! It's curly and blond!

Ah, femeia! Păi cu ea să nu te pui că...Hei...alo...şase că vine băiatu cu nişte bagaboante categoria întâi! Da'.. aveţi peste op'şce ani că, cică aşa ar cam trebui? Dacă nu, să-mi veniţi cu ţidulă semnată de mami şi de tati că aveţi voie să priviţi! Însă sunt sigur că o să vrea şi tati să se uite puţin la fomeile lu' Larry, că este şi el barbat, nu? Da, da aţi auzit bine, golanul aista de Larry nu s-a potolit de loc şi toată zâua umblă după gagicuţe care mai de care mai nebunatice. Că bine zice vorba aia: unu pentru bani, doi pentru şou, trei pentru fetele care mişcă din... Poposim deci într-o altă poveste de dragoste cu strigături ale lui Larry-boy care stă cu năsucul numai între cel din stânga şi cel din dreapta. Aşa că nu mai încărcaţi factura telefonică cu apeluri la 01/89 89... şi jucaţi Larry 7. Satisfacţie garantată!!!

Come get some!!!

Se pare că de data acesta norocul l-a lovit direct în moalele capului pe pretenul nostru Larry, care pleacă într-o croazieră a iubirii trupeşti la bordul unui vapor plin cu fomei (women), bagaboante şi petarde. Şi bineînţeles căpitanu' nu putea fi

decât o superbă blondă naturală (cel puţin aşa pare) cu numele de Căpitana Coapsă (Capitain Thigh) şi credeţi-mă că îşi merită numele pe deplin. Imaginaţi-vă un astfel de loc în care vezi la tot pasul tot felul de „caroserii" care mai de care mai mişto şi dotate cu nişte „faruri" şi „planetare" care te fac să te mişti fără ca ceilalţi să observe. Asta e, doar suntem şi noi oamenii. Pe lângă doamna Căpitana, mai sunt şi alte piţipoance cu care Larry o să se hârjonească. Acestea au nişte nume care seamănă probabil doar printr-o simplă coincidenţă cu numele unor staruri de film: Victorian Principles, Dewmi Moore sau Jamee Lee Coitus. Oricum, Larry va trebuie să ştie să se descurce între atâtea femei că de nu i se vor urca în cap şi vai de el.

I can't get enough!

De data aceasta, cei de la Sierra au realizat un joc deosebit în care

umorul şi buna dispoziţie să fie principalele atuuri. Grafica este asemănătoare desenelor animate, însă gagicile sunt deosebit de bine realizate dând jocului o imagine erotică. Lalsure Suit Larry 7 este astfel realizat încât te lasă să îţi păstrezi fantezule şi să te gândeşti cam ce s-ar fi întâmplat. Însă ceea ce trebuie să înţelegem noi, bărbaţii, este faptul că după trenuri şi femei să nu alergăm niciodată. De ce? Răspunsul este deosebit de simplu: VIN ALTELE! Asta nu înseamnă că nu trebuie să profităm când se iveşte vreo ocazie. Cel puţin aşa acţionează prietenul nostru Larry. Oricum, cred că nu există vreunul din noi care să nu fi avut propriile fantezii erotice. Probabil că această croazieră pe care o vom face cu Larry ma' man, ne va ajuta să ne transformăm aceste fantezii în realitate VIRTUALĂ (V. R.) sau măcar ne va descreţi frunţile şi ne va lumina minţile bolnave de atâta învăţat. Aşa că: go get them, boys!!!

Wild Snake

HOT BABES!!!

Capitain Thigh

O tipă very, very blond, hot şi sexy care esta căpitanul vasului de croazieră cu care pleacă Larry. Prietenul nostru nu va mai putea să-şi bucure privirea şi... cu această făptură, până când nu va câştiga toate jocurile din concursul Thigh's Man Trophy. Însă, după ce va câştiga concursul, căpitănease îl va invita pe Larry în cameră pentru a-l convinge CU ORICE PREŢ să o ajute într-o problemă delicată. Bineînţeles, prietenul nostru este un gentleman şi o va ajuta.

Victorian Principles

Vicky este o bibliotecară superbă (80-45-70) pe care Larry o va întâlni bineînţeles, la bibliotecă. Această tipă te va ajuta şă câştigi competiţia LoveMaster 2000 aşa că ai grijă să o răsplăteşti cum trebuie. Oricum, Vicky va avea grijă să nu uiţi că te-a ajutat cândva.

Nailmi and Wayoncha

Sunt două tipe, mamă şi fiică. Împreună formează un duo faimos de muzică country. Acestea două se află în vacanţă şi sunt hotărâte să stea cât mai retrase din cauza unui scandal din timpul unui concert. Larry va afla despre acest scandal citind un articol dintr-o revistă. Oricum Larry va discuta cu ele personal şi va afla câte ceva despre concertul pe care acestea îl vor susţine pe vapor.

Dewmi Moore

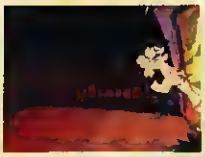
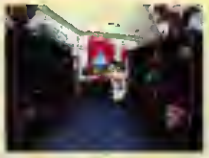
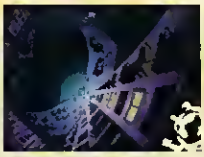
Larry se întâlneşte cu Dewmi în timpul unui concurs de la Casino Crap Competition. Aceasta îl va cere lui Larry să meargă împreună în cabina ei pentru a juca Strip Liar's Game. Este vorba de un joc deosebit de interesant în care fiecare trebuie să ghicească zarul celuilalt, iar cel care rămâne fără bani va trebui să renunţe la câte o haină de fiecare dată când pierde. Gândiţi-vă puţin, dacă pierde Dewmi?!?

Jamee Lee Coitus

This gorgeous girl este un fost model care acum a devenit designer de modă. Larry va primi un belet de la această tipă în care îi spune că îl aştaeptă în spatele scenei. Acest lucru îl va ajuta pe amicul nostru în Best Dressed Competition pentru a avea un scor cât mai bun.

Drew Baringmore

Another hot babe, Drew este o scriitoare faimoasă pe care Larry va avea plăcerea să o cunoască. Aceasta va dori să aibă o discuţie „aprineă" cu Larry în camera sa, deoarece ea nu poate ieşi din cameră pentru că nu prea are ce îmbrăca. Sărăcuţa... Ce rău îmi pare pentru ea...

Technical data

LORDS OF MAGIC

O strategie turn-based destul de drăguță

[illegible]

[illegible]

Technical data

Genre
Strategie turn-base

Producer
Impressions

Distributor
Sierra

Red Baron II

Cine nu a pilotat un avion din primul Război Mondial să ridice mâna? Bun, voi citiți următorul articol.

Ceea ce avem în față este un simultor vechi, deci nu trebuie să vă așteptați la o grafică bestială sau explozii spectaculoase, ceva care să ne lase înmărmuriți. Acest simulator încearcă să ne creeze imaginea unui aparat care a zburat pe vremea războiului, fără a pune accent pe grafica mediului înconjurător. Pământul deasupra cărula zbori este o înșiruire de pătrățele verzi, roșii, maronii, toate amestecate la un loc și puse pe un landscape format cât de cât din dealuri și câmpii, dar fără a se face diferența între o câmpie și o bucată de pământ arat.

Să revenim în aer, la o înălțime destul de mare. Misunea începută de mine (un fel de quick mission) m-a aruncat într-un avion la care se vedeau al doilea rând de aripi în partea de sus a monitorului și cu două mitraliere pe bord. În general, un simulator de zbor este bine să se piloteze cu un joystick pentru a reuși să controlezi avionul, cu tastatura este un coșmar. Am încercat să-l pilotez cu tastatura, dar fără nici o șansă. O singura dată când am reușit să-l etabilizez fără să mă prăbușesc, am fost ciurult de un avion inamic care se pare că nu avea probleme cu controlul avionului.

Dar să vă spun cum începe jocul. Odată instalat se pornește un filmuleț care te introduce în atmosfera acestul simulator. Despre ce este vorba? Două avioane se „fugăresc" în aer. O grafică bestială și mi-am zis că cei ce au făcut jocul au creat ceva grozav, asta până m-am ultat mai de aproape și am observat că era de fapt un film adevărat în care apar ca niște OZN-uri două avioane vechi. Deci într-un film adevărat au „desenat" două avioane, care după o scurtă urmărire printre norii pufoși care umplu ecranul, cel din spate dă drumul la o rafală de gloanțe care se înfing fără probleme în carliga primului avion, acesta prăvălindu-se cu o dâră frumoasă de fum în urma lui.

Sfârșitul filmului, începutul jocului

Un lucru bine gândit în joc este generatorul de misiuni care creează o varietate de scenarii cu multe și diferite ținte de atins, ca să nu mai vorbim de oponenți, care vor despica cerul împreună cu noi. Putem alege din 20 de tipuri de avioane precum și steagul sub care să zburăm: englez, francez, german, american. Este de la sine înțeles că alci nu vom avea de-a face cu radare sau armament modern. Să nu uităm că pe vremea aceea pilotul avea un avion și două trei mitraliere instalate pe el, cu ajutorul cărora încerca să doboare adversarul.

Ceea ce încântă în acest joc este realismul care te încearcă în momentul în care pui „piciorul" în avion. Vei simți că este un aparat fragil, că nu-l poți supune oricăror manevre; vei auzi cum în momentul în care vrei să faci un looping avionul trosnește din toate încheieturile, de parcă se opune unei manevre care ar putea să ducă la prăbușirea lui. Te vei simți ca un pilot în filmele vechi care se chinuie să tragă de manetă parcă să o rupă, și nu reușește să stabilizeze avionul pentru că pur și simplu aparatul nu poate face asemenea manevre.

Asemenea predecesorului său, Red Baron II încearcă să redea cât mai fidel atmosfera începutului de secol, din prisma celor ce și-au petrecut viața la bordul unor aparate de zbor, care au dat naștere epocii luptei asriene.

Nyk

Technical data

Sierra

An epic of miniature proportions

Disney • PIXAR a bug's life

După ce a şocat publicul cu „Toy Story" în 1995, **Walt Disney Pictures** şi **Pixar Animation Studios** coboară la nivelul solului şi în subteranele acestuia pentru a vă prezenta o nouă aventură plină de fantezie şi umor, cea de-a doua mare realizare a lor – *„A Bug's Life"*. Cu ajutorul umorului debordant, personajelor simpatice şi efectelor speciale, acest film ne dezvăluie o lume fantastică şi... nevăzută, populată cu insecte de toate mărimile şi toate formele. „A Bug's Life" este regizat de John Lasseter, un pionier al animaţiei computerizate şi deţinător a două premii Oscar.

Pornind de la clasica fabulă a lui Esop în care greierele vine să cerşească mâncare de la furnici, echipa de creaţie a lăsat imaginaţia să zburde, dând o nouă faţă şi un deznodământ neaşteptat povestirii. Viaţa nu e deloc roz pe Ant Island. În fiecare vară o bandă de greieri, conduşi de infamul Hopper, năvălesc în colonia furnicilor cerând o porţie consistentă din rodul muncii grele depuse de acestea din urmă şi în general pentru a face zile negre paşnicei comunităţi a furnicilor. Eroul nostru, Flik, lese din tiparul obişnuinţei şi se hotărăşte să caute ajutor în afara coloniei. Din întâmplare, sau din greşeală, angajează o trupă de circari cu ajutorul cărora să lupte împotriva greierilor. Furnicile şi trupa de circari se pregătesc pentru dramatica încleştare cu greierii. Când planul lui Flik lese la iveală, acţiunea şi comedia se derulează furtunos în timp ce acesta încearcă să-şi salveze colonia şi reputaţia. Pentru a însufleţi şi a personaliza insectele, au fost chemaţi unii dintre cei mai apreciaţi comedianţi pentru a le împrumuta vocile. Dave Foley (din NewsRadio), Julia Louis-Dreyfus (Seinfeld), Brad Garett (Dragul de Raymond), Bonnie Hunt (Beethoven), Richard King (Nebun după tine) sunt doar câţiva dintre cei mai cunoscuţi pubilculul român.

Prin 1994, când proiectul „Toy Story" era aproape terminat, John Lasseter şi echipa sa au început deja să se gândească la următoarea producţie. Idea le-a venit în timpul unei mese de prânz, când Andrew Stanton şi Joe Ranft au început o conversaţie aprinsă pe tema fabulei „Greierele şi Furnica". Imaginaţia a luat-o razna şi s-a ajuns la diferite ecenarii posibile dintre care una era cea în care, greierele fiind mult mai mare decât furnica, se hotărăşte pur şi simplu să ia mâncarea de care avea nevoie. Un film ce avea ca personaje

principale insectele a intrat în discuţie şi ideea a fost aprobată unanim. Pentru o perioadă au devenit entomologi amatori, şi au adunat toate informaţiile posibile cu privire la furnici şi greieri. Când Lasseter a sugerat că ar fi de un real ajutor să vadă lumea prin ochii insectelor, Cone şi directorul artistic Bob Pauly au confecţionat „Bugcam". Această minusculă cameră video ataşată la capătul unui băţ a fost plimbată prin flora şi fauna locală. Şi nu au trebuit nici să facă vreo călătorie costisitoare prin cine ştie ce junglă, au găsit toate informaţiile necesare şi inspiraţie în propria grădină. Una din cele mai grele sarcini a producătorilor a fost aceea de îndepărtare a sentimentului de respingere pe care oamenii o au în general în ceea ce priveşte insectele. La **Pixar** lucrează o mulţime de angajaţi care au o adevărată fobie a insectelor. Ceea ce doreau producătorii era ca publicul să îndrăgească personajele filmului, singurul loc în care şi-au permis mai multă libertate au fost greierii, care în calitate de bad-guys puteau arăta mai cribil. Au fost studiate documentare precum „Microcosmos" şi „National Geographic", experţi în mişcările insectelor de la UC Berkeley au fost coopţeţi, specimene de insecte vii sau conservate au umplut birourile. Toate personajele au fost mai întâi desenate pe hârtie sub directa îndrumare a lui Bob Pauley, după aceea fie au fost scuiptate modele 3D, fie au fost construite direct în computer. După ce personajele au fost concepute, ele au intrat într-un proces destul de complex intitulat articulare. Regizorii, animatorii şi întreaga echipă tehnică se strâng pentru a hotărî, pentru fiecare personaj în parte, ce mişcări va face şi cum le va executa. Din acest moment a început greul pentru animatori. Spre deosebire de alte proiecte, unde o echipă se ocupa de un singur personaj, aici cei 60 de animatori au lucrat împreună la toate personajele. Contrar primei impresii, animaţia pe calculator nu se realizează mai rapid decât cea clasică, într-o săptămână de lucru se realizează cam 5 secunde de film. Punctul de plecare pentru animatori a fost studierea locomoţiei insectelor. Cele care aveau şase picioare, ca Dim sau Rosie, au fost destul de greu de realizat. Spre deosebire de „Toy Story", personajele nu se mai plimbă pe o podea perfect plană, ci pe iarbă, frunze, denivelări, şi a trebuit să se aibă grijă ca fiecare picior să calce exact acolo unde trebuie. Numai Flik are peste 700 de avars (motion controls) create pentru a răspunde cerinţelor rolului lui. Un lucru care a dat multă bătaie de cap a fost prezenţa antenelor, cam 30-40 avars fiind folosite doar pentru ele. Acţiunea din *„A Bug's Life"* este plasată în natură unde elementele organice şi fără o formă geometrică bine stabilită domnesc.

O muncă de peste trei ani este acum încheiată. „A Bug's Life" este o dovadă că omul, împreună cu calculatorul, pot face lucruri deosebite.

Claude

Fun Stuff - Murphism

Un articol despre erori va conține erori

***Unreal.* Acest titlu a făcut valuri mari, ca să nu spun tsunami-uri, în lumea gamerilor... și toate acestea pe bună dreptate. Este foarte simplu de explicat... bug-urile sunt aproape inexistente. Da' câteva tot sunt, că mai tre' să fac și eu un articol, nu?**

Ce este halos prin *Unreal*? Din (ne)fericire nimic... *Unreal* trebuie spus că este pur și simplu ireal din acest punct de vedere. Cei de la **Digital Extremes** au făcut o treabă de note zece, iar **distribuitorii GT Interactive** au pus mănușele pe o mină de aur. Niște mici bug-uri există (pentru cele tehnice vă recomand să aruncați o privire în fișierul doc. de pe sidi-ul de luna trecută de la *Unreal* Update și veți afla ce corectări s-au mai făcut). Știu totuși că ne-ați reproșat (unii) că nu am prea scris nimic despre un joc atât de important în lumea joacelor. Așa că, nu ne rămâne altceva de făcut decât să facem un articol cu și despre *Unreal* și ceva **Fun Stuff**...

Pentru început...

Este vorba de o poveste se-fe în care tu pici cu o navă pe o planetă. O altă treabă interesantă este că tu, personajul principal, nu ești un erou, ci de fapt un criminal care, din nefericire, te aflai pe nava respectivă. Cum nava a picat și tu erai pe navă este evident că ești singurul supraviețuitor al marelui accident care se va dovedi că

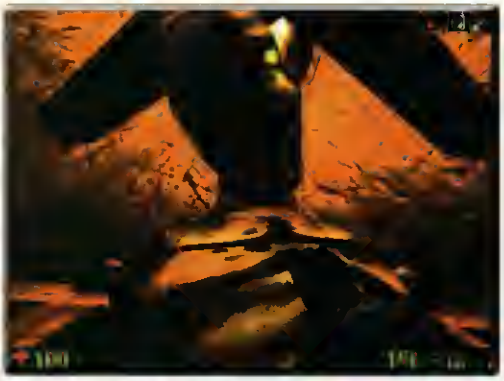
După cum puteți foarte bine observa personajele din Unreal sunt în conformitate cu normele guvernului de transparență. Lumina trece direct prin țăranu' din față... Bug!

Ia priviți iepurașul ăla... mi se pare mie sau nu prea stă dânsul pe pământ? Vrea probabil să se înalțe la cer... o să-l ajut eu cu un glonț în partea dorsală și moale a trupului... Die hateful wabbit!

nu este un accident... da' asta mai târziu. Așa deci, ești pe o navă și al numai 13% din viață. În primul nivel nu vei întâlni nici un fel de monstru care să te atace sau pe care să-l omori. De remarcat este faptul că nu se pot delimita foarte clar nivelurile. Totul curge dintr-un loc în altul de la o aventură la alta. Ceea ce diferențiază oarecum levelurile este perioada de încărcare a jocului. Când se încarcă este clar că se trece la un alt segment (se potrivește mai bine decât nivel). Revenind la primul nivel... o să bântuiți pe navă, o să aflați cam ce se petrece în jurul vostru și o să vă mai vindecați. Între timp, dat fiind faptul că nu aveți de ce să vă fie frică prin nivel, nu uiteți să vă bolbați bine la grafica de excepție a jocului. După ce veți părăsi nava veți pătrunde într-unul din cele mai bestiale nivele. Acum, când veți sta și admira o superbă cascadă renderizată de placa voastră 3DFx Dual Voodoo2 (he he he!), veți rămâne pentru cel puțin o secundă uimiți de priveliștea ce vi se arată. Dacă aveți puțină răbdare veți observa tot aici și un fel de bug tehnic de care cu siguranță nu vom scăpa prea ușor, și anume texturile... luând în considerare că vă aflați în aer liber pereții stâncoși care delimitează nivelul sunt de mari proporții iar texturile se repetă, privești și... vezi!

În continuare...

Revenind la povestea pe care am să o rezum cuprinzând esențialul trebuie să vă spun că multe nivele se desfășoară prin interioare de nave spațiale imense, clădiri care mai de care mai ciudate iar tot mergând așa



Aici se poate observa un suflet rătăcitor... atât de rătăcitor că a devenit o hologramă, se poate trece prin el ca prin brânză!

în neştire veţi ajunge şi pe o insulă... dar nu orice fel de insulă, ci una care se află în spaţiu. Ei bine, când ajungeţi pe insula aceea vă recomand din toată inima să activaţi cheat-ul Fly şi deci să vă luaţi puţin zborul pentru a admira peisajul! Arată super!!! De altfel, ar trebui să faceţi treaba cu cheat-ul de fiecare dată când ajungeţi într-un nivel super pentru a admira de la distanţă munca celor de la Digital Extremes. Nu uitaţi să vă bînoclaţi şi la cerul TreiDi care este şi el făcut super. Revenind la poveste am să vă mai spun doar un singur lucru adică nimic pentru că aş strica fun-ul. Dar pot să vă spun că vă puteţi aştepta cam la tot ceea ce oferă Quake şi Quake2 plus încă de două ori pe atât plus o grafică cel puţin la fel de bună.

Vechea poveste cu cadavrele care sunt inexistente, se poate trece prin ele fejer... fără nici o urmă de sânge! Bug!

Acum ar fi indicat să trecem şi la acea parte mai puţin atractivă a jocului, şi anume bubele lui. Pentru început tre' să amintesc de arme... După câteva zile de joc perpetuu am început să vorbesc numai despre *Unreal* cu cei din jur (inclusiv cu cei care nu înţelegeau nimic...) până când vine un prea mult iubit coleg şi-mi taie macaroana susţinând că vezi doamne, armele nu sunt la fel de mişto ca cele din alte joace, adică nu sunt la fel de spectaculoase şi nu par îndeajuns de devastatoare. Acum, oricât aş vrea eu să-l contrazic, pur şi simplu nu pot, nu pot pentru că are totuşi dreptate, eu personal sunt mort după ceva mai multă violenţă şi deci a trebuit, după ce am mai jucat câteva nivele, să recunosc că armele puteau fi mai devastatoare şi muniţia ce părăseşte ţeava armei putea să fie mai spectaculoasă.

Un alt lucru care a mai atras atenţia este multiplayer-ul... cică s-ar putea să fie totuşi mai atrăcgător şi să creeze o dependenţă mai mare, să nu te saturi de killărit pretenul din bloc. Cu toate acestea în multiplayer există o fază care la Quake-urile (inclusiv clonele) de până acum nu a existat... urmăritul cu lanterna într-o beznă frustrant de întunerică... ăăă tot ala. Aţi putea să încercaţi să-l urmăriţi pe colegu' cu lanterna să vedeţi ce cool este!

În sfârşit...

Se termină deci şi luna asta cu articolul despre Bug-uri pentru că ce-i mult nu-i sănătos (ştiu că aţi cerut mai multe hârţoage la articol, da' de unde să scot atâta

What are you lookin' at moron?! Take this!

abureală, măi oameni buni?). Revenind... la *Unreal* găsitam una bucată eroare la un nivel când (s-a întâmplat o singură dată cu un salvat aşadar nu cred să fie un bug) toţi urâţii ce bâjbâiau prin nivel îngheţau (se blocau) când mă apropiam de ei. Dacă vi se întâmplă aşa ceva, ar trebui să profitaţi de eroare şi să admiraţi cât puteţi bestiile. Tot la capitolul bug se înscrie şi un pui de văcuţă, puişor care a luat-o la goană după ce i-am făcut de fel din greşeală (?) văcuţei mamă, ei bine puiul nostru s-a căţărat pe o mică stâncă şi când mă duceam la ei am observat că ţâncul stătea în aer... cool... sfida legea grvitaţiei! În cele din urmă vine faza cu poligoanele şi cu lumina. În primul rând un monstru ce se aşază între tine şi o lumină puternică are mari şanse să devină transparent, adică o să vă orbească becurile din spatele bestiei chiar prin bestie. Gata. Ajungă-vă pe luna asta! Happy Gaming!

Sergio

Daţi-mi voie să ghicesc... Domniţa este M*.* şi ăla suntem noi toţi când sistemul nostru pică-n cap...

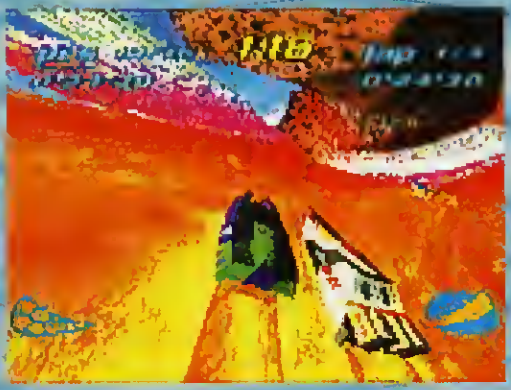
Rapid Racer

Sporturile, de orice tip, sunt genul de joace cu cel mai mare succes pe PlayStation. Iar cursele, fie ele de maşini, fie de bărci, nu fac excepţie.

Vă mai aduceţi aminte de Wipeout 2097? A fost unul din jocurile care au pus temelia unui nou gen, cursele extreme. Dintre toate jocurile care au apărut de atunci incoace, singurul care-l poate concura cu succes este Rapid Racer. Primul lucru care ne izbeşte este grafica superbă, lucru întâlnit mai rar la jocurile de pe console. Rapid Racer arată ca un joc de PC cu 3Dfx la 50 de frame/sec, şi fără să întâmpine nici o dificultate la rularea unui joc în dublu. Într-un cuvânt, grafica şi, în special, peisajele sunt mortale. Şi, din fericire pentru noi, Sony nu a uitat totuşi că este un joc şi trebule să ne distrăm cu el. În consecinţă avem în mână cel mai tare joc apărut de la naşterea lui Wipeout 2097.

Let's talk about speed

Dacă este un joc de curse, e normal să fie unul în care viteza să fie ingredientul principal. Poate la început o să vi se pară că, totuşi, bărcile se mişcă prea încet şi acea senzaţie de „plete fluturând în vânt" lipseşte. Dar nu trebuie uitat că în mâinile tale se află o barcă, iar aceaste se deplasează pe apă, o suprafaţă nu tocmai prietenoasă. Valurile, cele obişnuite, dar şi cele create de ceilalţi concurenţi pot da mult de furcă. Oricum, cu timpul vei putea să-ţi upgradezi barca făcând-o mai rapidă şi mai stabilă. Upgrade-urile sunt vizibile în trei domenii: viteză, acceleraţie şi manevrabilitate. În momentul în care barca a atins nivelul maxim de upgrade-uri, alte bărci mai... bune vor deveni disponibile. Sunt anumite curse care nu pot fi câştigate decât dacă barca cu care concurezi este dotată corespunzător. Traseele sunt destul de pretenţioase şi necesită o practică îndelungată pentru a nu eşua sau pentru a nu-ţi zdrobi barca de stânci. Valurile sunt un element care trebuie luat foarte serios în considerare, ele putând duce la situaţii neprevăzute. Până şi concurenţii conduşi de , hai să-i zicem, computer fac erori omeneşti, în sensul că iau curba prea larg sau intră cu toată viteza în stânci. Nu puteau lipsi bonusurile presărate pe tot traseul. Cele mai importante sunt cele verzi care pentru o scurtă perioadă te propulsează cu o viteză de nebănuit şi cele albastre care îţi prelungesc timpul. Pe lângă acestea se vor mai întâlni unele roşii care nu fac altceva decât să ocupe locul celor verzi (în număr de trei), fără vreun efect asupra comportamentului bărcii. Bonusurile galbene sunt ceva mai complicate. Odată adunate cinci, îţi vor permite o creştere a vitezei maxime ce se va menţine pe tot parcursul cursei. De asemenea, dacă termini pe prima poziţie cu cinci astfel de bonusuri culese, vei intra într-un nivel BONUS, unde iarăşi va trebui să culegi tot felul de obiecte, care îţi vor permite sau nu să-ţi upgradezi barca. În Rapid Racer trebuie să munceşti serios dacă vrei să ai rezultate.



Printre surprizele pe care le găsim în acest joc este şi coloana sonoră. Toate cursele se desfăşoară pe un background sonor oferit de Apollo 440 şi melodiile albumului Electroclide in Blue.

Let's talk faster!

Rapid Racer conţine şase trasee, câte o versiune de noapte pentru fiecare şi un mirror mode. Dar surpriza de-abia acum vine! Dacă ai câştigat toate cele şase curse, vei avea acces la un editor. Acesta îţi va permite să schimbi pe ici pe colo designul traseelor. Modul de utilizare al acestui editor îl veţi putea găsi în manual. Astfel, Sony a reuşit să prelungească cu muit viaţa acestui joc, şi, oricum, este o idee demnă de toată lauda.

Pot concura pe aceeaşi consolă doi jucători. În dublu imaginea va apărea împărţită în două, fie pe verticală, fie pe orizontală. V-am spus că pot juca doi jucători? Ei, bine! Rapid Racer ne mai oferă o surpriză. Dacă dispuneţi de câteva accesorii în plus, poate suporta până la cinci jucători.

Multe ar mai fi de spus. Dar o să le rezum pe toate. Rapid Racer este un joc deosebit care ne garantează ore întregi de distracţie. Grafica senzaţională şi mai ales viteza pe care o pot dezvolta bărcuţele sunt punctele de atracţie. Nu trebuie să mai mire pe nimeni că PlayStation are un succes din ce în ce mai mare, de vreme ce a început să scoată asemenea jocuri.

Claude

Producător: Sony
Coordonator import:
Sony Overseas Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

SHADOW GUNNER

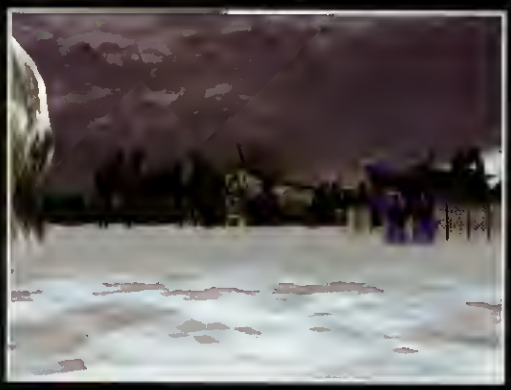
Un carnagiu metalic? Apocalipsă? Orice este posibil în Shadow Gunner.

[illegible]

Vă place [illegible] cu bărbați războinici din [illegible] picătură [illegible] The City [illegible]

Kill and destroy

[illegible]



[illegible]

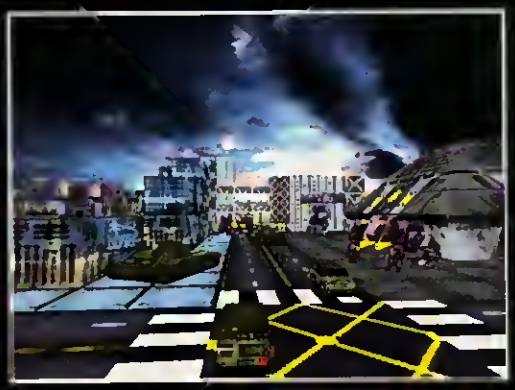
[illegible] continuă, ținta va rămâne fixată pe același [illegible] ascuns după o clădire [illegible] atinge doar ceea ce [illegible] de oțel al robot[illegible]

Bad ass robot

[illegible]

Eduardo

Producător: [illegible]
Distribuitor: [illegible]
Tel: 01-41[illegible]
Fax: 01-[illegible]



Hardware Stuff

Un cuvânt, două, trei... înainte de...

Domnilor, domnilor, staţi puţin şi nu mânaţi, că am ceva frumos pentru voi... Acum cu firma Ubisoft v-am obişnuit. V-am obişnuit şi cu casa Guillemot şi mai ales cu produsele acestei case, care sunt recunoscute pe plan mondial ca fiind unele dintre cele mai reuşite. V-am făcut în cele din urmă cunoştinţă şi cu gama produselor Acces. În fiecare lună aproape că am avut ceva de prezentat de la aceste trei case şi unii dintre voi ne-au acuzat că facem campanie publicitară celor de la UbiSoft. Domnilor, vreau să vă spun răspicat şi o dată pentru totdeauna: această firmă oferă nişte produse minunate şi ar fi păcat să nu le prezentăm. În sfârşit există în ţară o firmă de renume care oferă nişte produse de o calitate extraordinară şi noi vrem să-l informăm pe cititorul nostru că există ceva deosebit în ţara asta... Domnilor, firma UbiSoft oferă la ora actuală o serie din cele mai reuşite produse hardware şi accesorii pentru PC şi console la un preţ acceptabil. Nu putem să-l trecem cu vederea! Dacă un produs este reuşit şi bine realizat, voi vreţi să scriem despre el că-i prost? Nu putem face aşa ceva, domnilor! Numele UbiSoft va fi prezent în revistă, atâta timp cât această firmă va avea produse noi de oferit.

Rubrică realizată de Mr. President

Pump Action Gun

Noi am tot prezentat produse din gama Acces Line, dar pot spune că nici unul din acele produse nu erau atât de interesante ca acest pistol conceput pentru Sony PlayStation sau Sega Megadrive. Măi boieţi, asta este ceva de vis! Îmi aduc aminte că pe când eram copil şi mergeam la mare noastră înghesuială din Mamaia am oprit undeva într-un oraş şi am intrat într-o sală de jocuri. Şi acolo era o maşinărie dintr-asta cu pistol şi trăgeai în diversele ţinte ce apăreau pe ecranul unul televizor color marca Obici-What! Cam aşa stau şi lucrurile cu acest pistol. Singura condiţie este să dispul de una din consolele amintite mai sus şi de un joc care să ştie să jongleze cu facilităţile oferite de chistoletul Pump Action. Păi, ce să vă zic? Designul aparatului se aseamănă cu ce vedeţi prin raloanele de jucării de prin supermarket-uri sau Universale. E fantastic şi oarecum îmi aduce aminte de maşinăria pe care o manevrau judecătorii din filmul Judge Dredd, în care Silvester Stalone ciuruia tot ce-ntâlnea în cale... mai puţin pisicile. Aşadar, acest drăguţ pistol se poate folosi foarte lejer şi-niuptele de-a răzbelu' ale copiilor. Oricum, revenind la mioarele noastre, de îndată ce pui mânuţele pe acest Pump Action ai o senzaţie de confort şi parcă te simţi mai sigur pe tine şi mai rău. Ah, măiculiţă ce rău sunt, sunt rău omule... nu te apropia că muşc! Pentru a convinge un joc să accepte această minunată invenţie, va trebui mai întâi să conectezi aparatul la consolă iar apoi la televizor. Tehnica care a dus la realizarea Pump Action-ului este destul de complexă şi până la ora actuală nu au fost realizate multe titluri care să suporte acest gen de accesoriu. Pe lângă trăgaci mai există un buton de reload şi un reîncărcător cum este cel de la shotgun-uri. În plus, există o serie de butoane pentru foc automat şi reglarea vitezei de tragere. Mă gândesc că acest aparat ar fi minunat în cadrul unor jocuri de tir sau 1st person shooter-uri cum ar fi: 007, Police Squad sau chiar Deer Hunter. Aşadar, dragi posesori de console, dacă vreţi să puneţi mâna pe ceva care vă poate face, indiscutabil, viaţa de gameri mai interesantă atunci puneţi mânuţele pe telefon şi vedeţi cum faceţi să intraţi în posesia unul Pump Action de toată frumuseţea. Vă spun că merită!

Producător: Guillemot International
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045

Race Leader Force Feedback

Da, ați ghiciți! De la firma UbiSoft avem cel mai tare volan force feedback, dotat și cu pedale, din câte am văzut și din câte cred că există în toată România. E BESTIAAAALLLLLLLLL! În primul și-n primul rând te lasă perplex designul deosebit al volanului. Se vede din prima că ai în fața te unul din acele produse în care s-a investit extrem de mult timp și bani. Și dacă îmi dați voie, aș putea chiar spune că Race Leader Force Feedback este visul oricărui gamer. De ergonomie cred că nu mai are rost să vorbim. Pedalele, în număr de două, pot fi folosite în cadrul simulatoarelor auto pe post de frână și accelerație, sunt destul de depărtate unele de altele și pot fi accesate ușor și precis. Ambele pedale sunt mari și opun o anumită rezistență la apăsare, amănunt ce contribuie semnificativ la sporirea realismului în cadrul jocurilor gen NFS III (Electronic Arts) sau Grand Prix Monaco (UbiSoft). Pe de altă parte, instalarea se face destul de ușor, din pachet făcând parte un CD cu ajutorul căruia aparatul se poate anexa simplu și rapid. Adevărata problemă o constituie însă configurarea celor 14 butoane situate în zona volanului. Toate aceste butoane au fost în așa fel amplasate încât accesarea lor să nu constitule absolut nici un fel de problemă. În plus, mai există și un trigger cu ajutorul căruia se poate modifica în timp real unghiul de vedere. Bineînțeles că prima condiție este ca și jocul să suporte această facilitate. Fixarea de masă se face cu ajutorul unor ventuze, situate în parte din spate a produsului și cu ajutorul unor picioruțe cu filet care se fixează de marginea biroului, mesei etc. Odată fixat, Race Leader Force Feedback este parcă sudat de masă. Deci cu aderența e clar că stăm nemaipomenit. Am uitat poate să vă spun că volanul se conectează la calculator prin portul serial. Așa că ar fi indicat să aveți un mouse PS/2 pentru a nu fi nevoiți să tot scoateți mouse-ul și să băgați aparatul.

Pentru a verifica cu adevărat calitățile acestui nou produs de la UbiSoft am folosit două dintre cele mai răsunătoare jocuri ale acestui sfârșit de mileniu: Need For Speed III și Grand Prix Monaco. Chiar prima dată când am intrat în Grand Prix Monaco, după ce am făcut configurările necesare și am intrat în prima cursă, am simțit în volan vibrațiile regulate și liniștitoare ale motorului de peste 700 de cai putere. Apoi, pentru a

verifica dacă motorul reacționează prompt la accelerație, am apăsat brusc pedala și imediat acul turometrului a sărit la peste 7000 de rotații pe minut și volanul a început să vibreze dintr-o dată mai intens și mai nervos. Mi-am zis că până acum totul e bine și mă simțeam parcă în pielea lu' săracu' Schumacher. Și cursa a început! Accelerația până-n podea și dus am fost! O curbă la stânga și volanul a opus rezistența de rigoare, o curbă la dreapta, frână și în graba mea am ieșit în afara pistei pe gazon... Ei, ș-apăi țin-te nene, să fi văzut cum se mișca bietul volan în toate direcțiile și mă răsucea și mă scutura de au început dinții să-mi clănțăne și mi s-o făcut părul măciuci... De acu', mi-am zis că-i treaba serioasă și după ce am jucat eu vreo patru ore așa, minunându-mă de cele ce descopeream și de cât de reală mi se părea acea cursă infernală, mi-a venit în minte că poate n-ar strica un Need For Speed III. Zis și făcut! Am instalat NFSIII-ul, am configurat jocul pentru Force Feedback și hai, nene, la bataie. La fel s-a întâmplat și aici... Asta da viață de gamer, bă frate. Acum mă pot lăuda și eu că am condus un Jaguar și o mașină de Formula 1. Ai un feeling de mori când conduci la volanul unui Race Leader Force Feedback.

Producător: Guillemot International
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045

Digital Station Shock

Acest accesoriu face parte tot din seria Acces Line și este destinat consolelor Sony PlayStation. Minunea tehnică a acestui aparat o constitule cele două butoane

de foc care funcționează pe bază de șocuri. Fiind dotat cu o serie de senzori, Digital Station percepe loviturile date de către utilizatori și le tranformă în impulsuri digitale. Mare minune și tehnica alasta domne'. În rest, aparatul nu diferă de cele aflate în dotarea standard a unui PlayStation, însă Digital Station vă oferă ceva mai multă plăcere în cadrul jocurilor prin simplu' fapt că puteți lăsa frâu liber nervilor și puteți lovi cu toată furia cele două butoane de foc. Producătorul ne-a asigurat că Digital Station este construit solid și nu vor apărea cazuri de dezmembrare, numai dacă furia depășește anumite limite. Ce-i lipsește acestui aparat este poate un indicator care să semnalizeze când întrece măsura domnul gamer. În rest, toate numai de bine! Bal!

Producător: Guillemot International
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045

Franceză cu Rayman

Din seria Ubi Kids, un nou CD se adresează celor dornici de a învăța. Rayman, haioasa creatură a celor de la Ubisoft, ne ajută de data aceasta să învățăm limba franceză.

Prefață pentru părinți

Dacă este să fim direcți, vom spune în primul rând că „French with Rayman" este un joc pietformă 2D, proiectat să ajute la deprinderea limbii franceze într-un mediu amuzant. Jocul se adresează, după părerea mea, unor copii (poate chiar și adolescenților) cărora le face plăcere să învețe limbi străine, ba chiar au deja cunoștințe destul de avansate de limbă engleză. Pentru că după cum poate bănuiți deja, jocul este conceput pentru un cunoscător de limbă engleză, care dorește să traverseze Canalul Mânecii, nu pentru un secol de război - ca să aldulasă vreo jeandarcă - ci în scopuri strict lingvistice.

Pe care le poate atinge într-un joc bine conceput, alcătuit din nivele în care treptat, cu ușurica, dar și distractiv, se poate pur și simplu apropia de frumoasa limbă franceză.

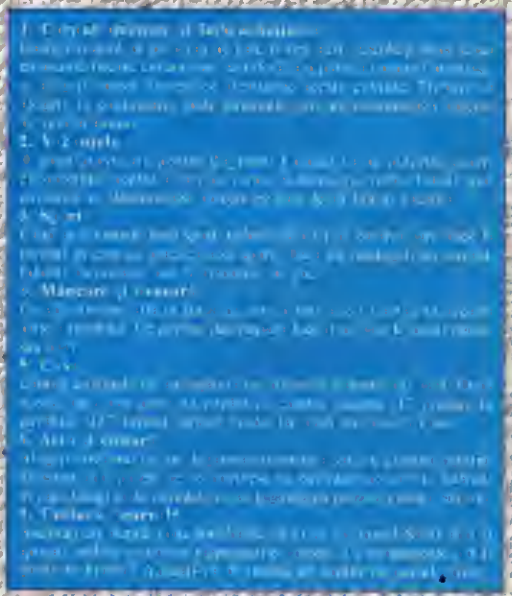
Pentru că nu mă pot abține, însă, voi face obișnuita mea observație cârcotașă. Dacă unul kinder îi trebuie un joc de acest fel pentru a învăța limba franceză, garantat nu va ajunge un Cioran. Cu puțin noroc, eventual, va deveni un admirabil stilist al limbii române, de la gheneraţia pro(cetire). Cam atât cu scepticismul meu penibil, pe luna asta.

Este recomandabil, cel puțin pentru început, ca părinții să supravegeze jocul copiilor cu Rayman. Nu pentru că ar exista pericolul înghițirii de către mititelul de el a monitorului, tastaturii, mouse-ului sau chiar a CD-ului (deși o știre CNN care ar anunța că un copil de trei ani din România a înghițit un procesor P.II la 450 MHz cu cooler cu tot, ar face cinste țării în care minerii scot cărbune din mine, de ce să nu scobească nenea doctorul cu bisturiul după procesoare, prin tine, copilă cu părul bălai ? - scriitorii noștri au o fixație antonesciană, și evită brunetei). Nu, părinții ar fi de folos în a ajuta pe cei mici să deprindă regulile de bază ale jocului, după care vor rămâne poate uimiți cât de ușor se lipesc mouse-ul de mănuța și cunoștințele de sinapse potențialului Ionesco.

Rayman se dezlănțuie

Și pentru a putea să se desfășoare la întreaga sa capacitate, va folosi alergarea, săritura, helicopterul (cu pale din propriul său păr-lațe-plânge, cum ar zice Mircea), meșul tiptil, superhelicopterul, pumnul greu și plantatul de flori (!). Ceva o fi la mijloc și cu minerii în treabă asta, sau mi se pare mie? Dar nu-i vorba de români, ci de francezi. Studenți. Nu la sfârșitul mileniului, ci al anilor șaizeci. Și nu cade Milică, ci și-a rupt gezometrul ditamai mareșalul ... Și nu i s-a dat, ci i s-a furat ... Pardon, mă pierdeam în profeții eliptice despre timpuri în care zăpezile erau altădată.

Cât despre mediul în care se desfășoară acțiunea, ce să vă mai spun. Sunteți obișnuiți deja cu inventivitatea celor de la Ubisoft atunci când este de așezat Rayman în context. Avem medii relaxante, de mijloc de natură, adică, de-a dreptul în grădina de legume și fructe, sunt și peșteri înspăimântătoare, dar și medii delicioase (la propriu), alcătuite din prăjiturele și bombonici, în care Rayman trebuie să evolueze atent, să nu-și zdrobească creierii



1. De la literă la cuvânt

Alfabetul francez este alcătuit din 26 de caractere. Găsiţi literele de pe ecran pe care le veţi auzi. Apoi, găsiţi cuvintele dintr-o singură silabă pe care le veţi auzi. Aflaţi apoi cuvintele de pe ecran care conţin „on", precum „bon".

2. Zilele şi lunile

Pe ecran sunt afişate zilele săptămânii în franceză. Când veţi auzi pe una dintre ele, alegeţi-o pe cea corectă. La fel trebuie să procadaţi şi cu lunile anului. Apoi veţi continua cu exerciţii de ordonare alfabetică a cuvintelor, după litera cu care încep. Alegeţi cuvintele care conţin sunetul „a", precum „chat". Alegeţi cuvintele care conţin „oi", cum ar fi „roi".

3. Numerele şi ora

Ascultând diverse cifre de la 1 la 10, trebuie să alegeţi de pe ecran cifrele corespunzătoare. La fel cu numerele de la 10 la 20. Se continuă cu numerele zecilor de la 10 la 100. Apoi, cu ajutorul pălăriei fermecate, va trebui să aflaţi modul de exprimare a orei în limba franceză.

4. Culorile

Plantează sămânţa fermecată pe cuvântul ce desemnează culoarea pe care o vei auzi.

5. Animalele

Căutând literele potrivite, descoperiţi numele unor animale, pe care le veţi auzi sau vedea.

6. Familia

În acest nivel veţi descoperi denumirile gradelor de rudenie. Ascultaţi cu atenţie fiecare cuvânt şi găsiţi-l pe ecran. Apoi va trebui să alegeţi care din două cuvinte aflate pe ecran descriu cel mai bine un alt cuvânt pe care îl veţi auzi.

7. Fructele şi legumele

Aici veţi găsi numele unor fructe şi legume (cred că vă şi aşteptaţi la asta). Folosind puterile super-elicopterului, săriţi de la una la alta, aşa cum vă indică jocul. Vi se va cere acelaşi lucru cu cuvintele la plural. Apoi alegeţi cărarea care nu conţine nici unul din sunetele pe care le veţi auzi.

8. Strada, şcoala

Bine aţi venit în Munţii Albaştri! Treceţi de fiecare dată peste pălăria fermecată, atunci când o zăriţi, iar apoi căutaţi verbul conţinut în propoziţia pe care o veţi auzi. Ascultaţi apoi fiecare cuvânt şi indicaţi dacă puteţi găsi cuvintele corespunzătoare obiectelor aflate pe stradă, sau nu.

căzând de la prea mare înălţime peste o îngheţată, sau înfigându-se prea decis într-un ornament de marţipan de pe tortul bunicii. Despre ameninţarea bezelelor v-am spus?

Evident, mizericordioasa zână Betilla îşi oferă şi în „French with Rayman" bunele oficii de antrenor oficial al reprezentativei Binelui, asigurându-l lui Rayman, alături de sfaturi privind „ce" şi „cum", o grădină în care acesta se poate da în petec printre margarete fără pericolul de a-şi pierde vreo viaţă sau de a agăţa vreo bonificaţie negativă. Aici Rayman va exersa alergarea, săritura, helicopterul, datul cu pumnul şi plantatul florilor.

Power-ups

Bineînţeles că există şi diverse power-ups în acest joc, foarte utile şi cu funcţiuni aparte, dedicate anume genului educativ de joc în care categorie se află „French with Rayman". Spre exemplu, când Rayman trece peste o pălărie pictată în culorile steagului Franţei (carevasăzică, roşu, alb, albastru - pentru cititorii noştri preşcolari) o voce din off îi repetă în engleză scopul şi durata jocului pe acel nivel. Dacă vedem un semn cu un bec pe dânsul, ne oprim şi apăsăm F1. Imediat, un memorator de gramatică îşi va face apariţia, asigurându-ne background-ul teoretic necesar completării exerciţiului.

Balonaşele albastre sunt teribil de utile în descoperirea altor power-ups. Ele indică îndeobşte calea către o minge cu super putere sau un pumn de aur. La trecerea prin 50 de balonaşe albastre, vi se dă o viaţă în plus, iar dacă atingând un balonaş auziţi un sunet mai ciudat, cu siguranţă vă aflaţi în apropierea unui power-up.

Foarte simpatică mi s-a părut modalitatea prin care se poate salva pe parcursul unui nivel din „French with Rayman". Dacă Rayman ajunge la un fotograf, trebuie să se oprească, să se lase fotografiat, şi astfel va fi salvată situaţia din joc.

Aprig de didactic

Aşa după cum şi era de aşteptat, când este vorba de un joc din seria Ubi Kids a celor de la UbiSoft, „French with Rayman" este o realizare excelentă, care îmbină toate mijloacele audio-vizuale puse la dispoziţie de calculator pentru a ajuta copilul să deprindă elementele de bază ale limbii franceze. De altfel, pentru cei care doresc să afle mai în amănunt alcătuirea didactică a jocului, prezint alăturat structura sa, pe cele 15 nivele ale „French with Rayman".

Un lucru este sigur: Dacă vreţi ca „ăla micu" să poată trimite, precum Rabelais de pe oliţă, răvaşe drăgălaşe într-o franceză frustă către tinerele congenere, „French with Rayman" este un bun început.

Marius Ghinea

Producător: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft
Tel: 01-4111048

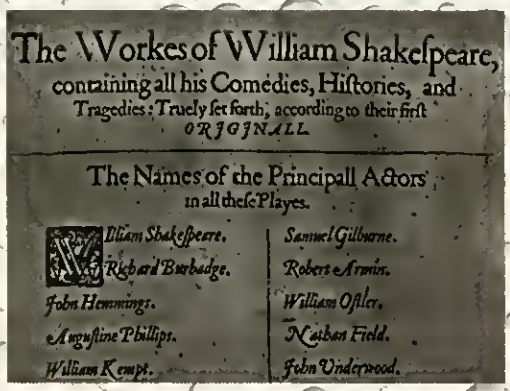
„- Alo, casa Șecșpir ?"

Am fost plăcut surprins în momentul în care pe masa mea a apărut un nou pachet multimedia produs de Zane Publishing. Dar surpriza cea mai mare consta în subiectul pachetului - viața, opera și vremea lui Shakespeare.

Mai ales când este vorba de un asemenea subiect, nu-l pot pătrunde de-a dreptul, ci simt nevoia de a mă apropia în rotocoale largi, subiective. Dacă ați citit cartea fraților Strugațki, „Picnic la marginea drumului" sau ați văzut ecranizarea lui Tarkovski după această carte, știți deja că drumul drept este cel mai periculos. În Zonă, poți avea ținta drumului tău la cinci metri, dar să ocolești 20 de kilometri pentru a o ajunge. Zona Shakespeare este nu mai puțin extraterestră, și de aceea cu greu mă încumet să o parcurg. Poate că s-a scris prea mult pe tema Shakespeare, poate că tot ceea ce s-a scris este inutil, opera lui trăiește prin sine, și nu necesită zbaterea sterilă a câte unui mare om de cultură în a pune lipitori negre pe dânsa, pentru extragerea adevărului ultim despre creația shakespeariană și decantarea în tomuri cu arome universitare a esențelor sale. „... și de aceea cu greu mă încumet să o parcurg". Am citit mare parte din piesele sale (multe în limba de origine, în excelenta ediție integrală Oxford, care s-a găsit și la noi cu preț subvenționat), sonetele le-am citit în traducere (totuși, sunt al naibii de grele), și zău că nu am ulci o tragere de inimă să trântesc o introducere inteligentă în articolul meu, având-l ca obiect pe Shakespeare. Știți, genul acela de introducere pseudo-cultă (sau poate chiar mizerabil de cultă) în care ni se explică în termeni de specialitate și în cuvinte alese cum stă treaba cu „marele maestru ...". Dar trebuia să zic ceva, nu mă simt capabil să emit direct descrierea produsului, și dup-aia să mă semnez în josul paginii. Mai ales când am un asemenea subiect.

Apropierea de Shakespeare

Acesta cred că este scopul pachetului multimedia „The Shakespeare Collection" produs de Zane Publishing. În timpurile actuale, un astfel de produs, este în bună măsură o excelentă sursă de informație asupra lui Shakespeare, și pe deasupra foarte rapid și ușor de asimilat. Să nu uităm că ne aflăm în agitatele vremuri televizorale ale lui „Alo, alo, copii și frați degenerați" (sau de generație „pentru") , în care nu avem prea mult timp la dispoziție pentru ..., ăăăă ..., pentru nimic. Drace, iubiți cetățeni, închideți televizorul și porniți calculatorul!



Pachetul „The Shakespeare Collection" este în principal alcătuit din trei CD-uri, fiecare dedicat integral unui subiect anume.

Primul dintre acestea se referă la viața, opera și vremea lui William Shakespeare. Pe acest CD veți putea descoperi arta lui Shakespeare în folosirea limbii engleze pentru a surprinde atât intrigile, firul epic, cât și caracterizarea personajelor, în modul atât de specific al teatrului. Cum este și firesc, această prezentare include

o sumedenie de fragmente din opera dramaturgului, comentarii și o impresionantă selecție de 22 sonete.

Foarte atractiv mi s-a părut modul în care pe CD-ul „Time, life & works" este conturată Epoca de Aur a Angliei, în timpul reginei Elisabeta. Veți găsi alci multe imagini, multă muzică de epocă și comentarii istorice.

Cel de al doilea CD este intitulat „Shakespeare's London". Bănuiesc că nu este nevoie de traducere. Se poate contura, cu ajutorul conținutului acestui CD, o imagine nu numai clară, dar și foarte vie a lumii în care a trăit și creat Shakespeare. Un timp care a fost martor al victoriei navale a Angliei în lupta cu Invincibila Armada spaniolă, dar și al amurgului Renașterii engleze, ce a urmat morții reginei Elisabeta.

„Shakespeare's London" ne poartă înapoi în timp, în anii 1585-1616, unde putem observa viața zilnică în Londra în care Shakespeare a înflorit ca actor și autor dramatic. Aici putem asculta o selecție de autentice cântece de epocă elisabetană, ce subliniază dragostea pentru muzică împărtășită de Shakespeare și publicul său.

Al treilea CD conținut în pachetul „The Shakespeare Collection" se numește „Shakespeare's Theatre". Este locul în care veți afla despre Teatrul Globe, gazda trupei de teatru a lui Shakespeare. Oarecum surprinzător, se intră în amănuntele vieții din preajma scenei,

explicându-ni-se locul și rolul fiecărui component al unei trupe, chiar și al personalului tehnic, ca să zic așa.

Tot alei ni se explică felul în care Shakespeare a reușit să folosească structura de scene multiple a Teatrului Globe pentru a realiza uimitoare efecte teatrale. Și cu toate acestea, chiar dacă decorurile erau somptuoase și vestimentația la fel, mult era nevoie să consume autorul din energia creativității pentru a reuși să dea spectatorului senzația aceea de viață, de forță dar și de gingășie a lucrărilor sale. Senzația aceea care îți spune că piesele lui Shakespeare nu sunt „supte din deget" (de la Toma Caragiu cetire).

Pe acest al treilea CD vom da la o parte cortina istoricelor teatre londoneze. Vom întâlni pe Richard Burbage, pe Edward Alleyn și John Lowin, actori celebri ai scenei elisabetane, sau pe Cristopher Marlowe și Ben Jonson, colegi de breaslă dramaturgică ai lui William Shakespeare.

Ranforsare documentară

Întărit cu „Webster's New World Dictionary" (având peste 150.000 de intrări, plus 11.000 de cuvinte și expresii americane), cu „American Concise Encyclopedia", pachetul „The Shakespeare Collection" este o foarte reușită sursă de documentare în ceea ce privește viața și opera lui Shakespeare, și nu numai, căci prin mijloacele hipertextului putem explora multe alte informații, chiar despre subiecte conexe sau colaterale. Adăugați la aceasta și „Barron's Book Notes" - un ghid printre intrigile și personajele a paisprezece din piesele lui Shakespeare (incluzând „Romeo și Julieta", „Macbeth", „Hamlet", „Regele Lear", „Othello", sau „Visul unei nopți de vară").

Sper că am reușit să vă contureaz în acest articol imaginea de seriozitate și bun gust pe care mi-a lăsat-o această „The Shakespeare Collection". Atât ca material didactic, cât și pentru simpla bucurie casnică a contactului cu opera shakespeariană, „The Shakespeare Collection" rules!

Și mai aproape de Shakespeare

După cum poate că ați observat, m-am abținut în acest articol de la a face aprecieri asupra operei și valorii lui Shakespeare, eventual în maniera în care înghit bastonul unii de se îmbătoșază explicând despre Eminescu, spre exemplu.

În ideea apropierii naturale, de ce nu aparent occultoare de ceea ce poate fi pentru noi rezonanța cu Shakespeare, vă rog să nu pierdeți din vedere anumite faceri muzicale inspirate din opera dramaturgului. Este vorba mai ales de versiunile muzicale ce pornesc de la „Romeo și Julieta", compuse de Hector Berlioz, de

Ceaikovski și de Prokofiev. De ce nu, poate, aș adăuga aici coloana sonoră a filmului lui Zefirelli. Și operele lui Verdi - „Falstaff" și „Othello". Sau creația celui care avea numai 17 ani atunci cînd a compus „Visul unei nopți de vară" - Felix Mendelssohn-Bartholdy.

Mult mai expresive și mai fertile decât o lucrare de exegeză literară, toate aceste faceri muzicale pline de viață sunt o punte către Shakespeare. Dealtfel, eu când aud cuvântul cultură, scot căștile din buzunar, mi le pun pe urechi și dau muzica mai tare. Foarte tare. Fie că ascult Orlando di Lasso, sau Chemical Brothers.

Chiar prin titlul acestui articol, luat din una dintre scrierile regretatului Ion Băieșu, am încercat să inspir cititorului o idee simplă - Șecspir nu este un bun al unui grup de intelectuali rasați, ci al nostru al tuturor, al oamenilor din popor. Al cititorilor de Level, de ce nu? Considerați „The Shakespeare Collection", din plin ilustrată cu muzică de epocă, ca pe o bună invitație la a restabili legătura cu acele cotloane ale ființei voastre în care nu aduc lumină nici radiourile, nici televiziunile, și nici publicațiile de factură comercială.

Marius Ghinea

Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Tel: 062-222201

MISTER PRESIDENT

Rubrica realizată de Mr. President

Sebastian (un alt oarecare fan LEVEL) - Bucureşti

Salut!

Este prima oară când vă scriu. Primul LEVEL pe care l-am cumpărat a fost numărul din ianuarie 1999. Vreau să zic că am aflat o mulţime de lucruri din ei... despre jocuri! Şi dacă s-ar putea să măriţi rubrica de Fun Stuff că-i beton (cred că nu-i vorba de loc ci de idei, nu...?).

Marfă şi CD-ul - plin numai cu surprize. Gata cu lauda, că prea multă strică, să ştiţi. Sunt un gamer nu înrăit, ci unul cât se poate de normal. Am câteva întrebări despre placa mea Voodoo Rusb... la care cred/sper că-mi puteţi răspunde (a da, ştiu că-mi veţi spune că aşa ceva nu se mai fabrică, dar...).

Am să vă dau câteva informaţii despre calculatorul meu (poate conteazâ):

AMD-K6-2, 300 MHz, 32 MB RAM, placa grafică o ştiţi, etc. (cred că-i destul, nu?).

Întrebări:

1. Cum ştiu că placa funcţionează? (şi-mi veţi spune să încerc jocuri care merg pe 3Dfx).

2. Ce jocuri care rulează pe 3Dfx îmi recomandaţi?

Ei, gata... Nu vreau să vă bat la cap cu aceste întrebări. Vreau să vă mai dau nişte sugestii şi cerinţe la adresa LEVEL-ului.

Sugestii:

1. Prezentaţi mai multe jocuri de strategie din perioada mai veche (sau au murit dinozaurii, grecii străvechi ş.a.m.d.).

2. Mai vreau să aud (să văd... care-i diferenţa?) şi de Incubation Missions sau acest joc s-a blegit rău de tot (că mie-mi place mai mult).

Cerinţe (ale mele... numai ale mele...):

1. Puneţi nişte postece cu Carma II şi NFS III.

2. Măriţi rubrica Fun Stuff (mă scuzaţi că mă repet, dar ţin neapărat)

3. Şi neapărat (dar foarte neapărat):

„Jump To The Next LEVEL!".

Cred că revista voastră se apropie să fie o revistă completă (foarte, foarte...)... aşa că vă urez succes şi ţine-ţi-l tot aşa şi...

NU UITAŢI:

- că sunteţi preferaţii mei
- şi „Jump To The... Highest LEVEL!" (if it's possible).

P.S.: Mă scuzaţi că n-am cumpărat şi celelalte numere ale LEVEL-ului (cred că erau la fel de interesante!)

P.S.S.: Promit că vă mai scriu... şi cumpăr şi celelalte numere...!?

Bye, Bye...!?

AMENDĂ PENTRU FALSIFICAREA ACESTUI... DOCUMENT!

Salut!

Mersi pentru scrisoricăl Cum ştii că placa funcţionează? Foarte simplu! Dacă atunci când porneşti calculatorul observi că apare ceva pe ecranul monitorului atunci înseamnă că placa funcţionează. Voodoo Rusb este de fapt o placă grafică 3D, mai simplu spus, această placă se ocupă atât de reprezentarea 2D cât de reprezentarea 3D. Dacă ai instalat driverele cum trebuie, ar trebul să ai pe ecran o rezoluţie de 1024*768 şi o adâncime a culorii de cel puţin 16 biţi. Iar performanţele 3D le poţi verifica cu ajutorul unor benchmark-uri pe care le poţi găsi pe Internet sau poţi folosi un joc gen Quake sau Turok care să-ţi afişeze rata cadrelor pe secundă. E simplu, nu?

Referitor la cea de a doua întrebare nu ştiu ce să-ţi răspundl Nu ştiu ce tipuri de jocuri îţi plac şi jocurile care rulează pe 3Dfx sunt extrem de multe. Dacă aş începe să fac o ilstă n-aş mai termina până poimâine. Cel mai simplu ar fi să iei un CD de LEVEL şi să te uiţi pe demo-urile de acolo! În rest, totul OK! O să încercăm să mărim rubrica de Fun Stuff şi o să încercăm să facem ulşte postere cu ce ne-ai rugat tul Cam asta ar fi!

Servus!

CYP - Botoşani/Bucureşti

Hello there!

Sunt un student la DREPT în Bucureşti, însă din Botoşani, care vă scrie pentru că în ultimul timp îl preocupă cum arată revista şi ce conţine CD-ul (deoarece o cumpăr). O îmbunătăţire cred că s-ar putea face renunţând la atâtea poze, postere, ce ocupă pagini întregi fără nici o informaţie, mai ales că unele imagini le găseşti şi pe CD. Altă sugestie ar fi să nu mai scrieţi conţinutul CD-ului dacă nu adăugaţi nimic în plus faţă de ce e pe el, nefăcând altceva decât să vă repetaţi. Cred că ar fi bine să luaţi în considerare preferinţele cititorilor (reflectate în TOP TEN LEVEL) şi să introduceţi pe CD genul de jocuri cel mai cerut, în special demo-urile jocurilor de strategie, au adăugându-mă în rândurile fanilor.

În rest nu pot să vă spun decât că dintre toate revistele de acest gen, şi au apărut destul de multe, am ales LEVEL-ul, ca fiind cea mai bună revistă şi cu cele mai noi demo-uri pe CD, şi asta de cca. un an. Cred că i-ar încânta pe mulţi cititori să găsească pe CD secvenţe din filmele ce le vor vedea sau să asculte nişte melodii în timp ce explorează CD-ul. Sper să vă pot citi revista şi peste 100 de ani, pentru că eu vreau să trăiesc atâta. Să vedem ce veţi face voi!

Bye, bye!

Salut Cyp!

Mulţam pentru scrisoarel Ce ai vrea să-ţi spun? Noi încercăm să facem revista cât mai atractivă şi cred că reuşim să facem câte ceva în acest sens, nu-i aşa?

PA!

Cange Gicu-Mihai

Am scris această scrisoare pentru a vă felicita pentru munca depusă şi pentru vestea cea bună. De abia aştept numărul din martie.

Am două probleme la care nu găsesc răspuns. Una ar fi CD-ROM-ul. Mereu când pun un CD, de exemplu LEVEL, se lansează „interfaţa" iar apoi dispare pentru ca apoi să reînceapă să încarce din nou şi tot aşa, încât când am dat la START erau lansate vreo 10 „interfeţe" ale aceluiaşi CD şi în timpul rulării se aud zgomote ciudate parcă ar fi numai scame şi sârmă în interiorul CD-ROM-ului, să nu mai spun că unele CD-uri nu le citeşte, deşi îl curăţ o dată la zece zile. Iar a doua problemă: când deschid calculatorul, imaginea este cam aşa (un desen care vrea probabil să ne arate că pe monitor nu apare nimic) iar după câteva secunde îşi revine. Vă rog să-mi spuneţi ce ar trebui să fac sau măcar care este problema.

BAFTĂ!

P.S.: Cam cât costă un Mouse WinTrack?

Sper din suflet să-mi răspundeţi.

Hai salut!

Trecând peste mulţumiri, problema cu CD-ROM-ul poate fi rezolvată foarte simplu: cumpără-ţi alt drive. Din cauză că disk-ul introdus în unitate nu este bine citit, Windows are impreeia că tu îl tot bagi şi îl scoţi şi de fiecare dată lansează interfaţa. Dacă vrei să scapi de chestia asta, du-te în Control Panel/System, şi la pagina de Properties a drive-ului vei vedea că este marcată opţiunea „Auto insert notification". După ce îi dai disable, interfaţa nu se va mai lansa de zeci de ori, în schimb CD-urile probabil că tot prost vor fi citite. Mai pe scurt, drive-ul tău nu este tocmai strălucit, ca să nu zicem prost. În ceea ce priveşte problema cu imaginea, nu am putut să-mi dau seama nimic din chestia ala, iar tot ce pot să-ţi spun este că probabil e o problemă de iniţializare a plăcii grafice. Dacă după apariţia imaginii respective nu ai probleme, nu ar trebui să-ţi faci griji.

Servus!

Nuţă Cristian

Salut!

Vă spune un fan înrăit al jocurilor first-person, că în viaţa lui n-a văzut o revistă mai faină ca a voastră! Dar să lăsăm dulcegăriile la o parte şi să trecem la obiectul muncii voastre, adică articolele privitoare la jocuri. Pe când un articol super, extra, mega despre Unreal, jocul care a bulversat lumea first-person-urilor? Despre DAIKATANA ca se mai aude?

Cred că ar fi cazul să trataţi cu mai mult respect id-ul şi să ne spuneţi mai pe larg despre Trinitry, Quake 3 şi Quake Arena! Nu de alta, dar fără veşti de la tăticul Carmack, unei reviste atât de reuşite precum este a voastră parcă îi lipseşte acel ceva care s-o apropie de perfecţiune.

De curând am renunţat la un prăpădit de 586 pe care-l achiziţionasem cu mare pompă acum exact 2 ani! Cu mari sacrificii am cumpărat un Pentium II la 350 MHz, 128 MB SDRAM, HDD de 6,5 GB şi accelerator Voodoo 2! Toată chestia m-a dus la aproximativ 1500 USD şi mă gândesc cu groază că peste alţi 2 ani minunea pe care-am achiziţionat-o acum o să valoreze 300-400 USD cât este 586-le acum. Se pare că aceasta este tributul pe care trebuie să-l plătim pentru a ne juca decent cu ultimile apariţii, dar cred că până la urmă merită.

V-am mai scris şi-n urmă cu un număr în care vă rugam să pomeniţi câte ceva şi despre programare, mai ales despre realizarea acelor programe (jocuri) care să beneficieze de acceleratoare hardware. Ştiu că fiecare programator îşi ţine bine păzite secretele muncii sale, dar cred că şi în acest domeniu există câteva chestii de bun-simţ (elementare) pe care toată lumea le cunoaşte şi care pot fi date publicităţii fără prea mari greutăţi.

Ceea ce vă rog eu este să nu mai pomeniţi într-una despre alpha blending, mip mapping, z-buffering şi alte minunăţii de acest gen, ci mai bine încercaţi să ne învăţaţi cum se fac acele programe care să beneficieze de aceste efecte. Sau măcar să ne indicaţi de unde să ne documentăm!

Cu părere de rău, dar cărţile de specialitate apărute la noi, nu pomenesc nici măcar de DirectX ajuns în prezent la versiunea a şasea! Vă rog mult de tot, ajutaţi-mă (ne) în acest domeniu şi vă vom fi recunoscători pe veci.

Încheiaici, cu o (încă) nouă rugăminte: am dori să aflăm mai multe despre alte firme româneşti de software, fiindcă am înţeles că o mână de programatori români lucrează la un first-person intitulat HITMAN! Gata, încheiaici, urându-vă baftă în continuare şi JUMP TO THE NEXT LEVEL!

P.S.: Scuze pentru scrisul oribil, dar banii economisiţi pentru o imprimantă i-am investit în 64 MB suplimentari şi în Voodoo 2. A naibii magie!

Servus!

Aşteaptă numai un pic! O să ai ce ţi-ai dorit despre Unreal! Quake III sau Quake Arena cam tot ala este. Avem un articol în acest număr. De fapt Quake III s-a transformat în Quake Arena şi este un joc numai pentru reţea. Ai un sistem beton dom'le! Problema e că noi nu putem să vă învăţăm pe voi cum să faceţi un joc 3D. Acolo este vorba numai despre programare: programare pură. Dacă vei învăţa un limbaj de programare precum Visual Basic sau C++ vei şti şi cum să realizezi un joc 3D. Ce putem noi să facem este să vă arătăm cum se realizează efectiv un joc. Adică se porneşte de la concept, apoi urmează desginul, grafica etc. etc. Şi avem aşa ceva în plan!

Hai bai!

Scrisoarea unui exe supărat...

Salut oameni buni! Mă numesc bigsoft.exe și ocup următoarele poziții de pe hard (informații luate din FAT cu binevoința slăbănogului ăla de windows): de byte-ul nr. 0 până la 1233 ocup...

GATA BĂ!!!

Scuze! Așa sunt eu. Acum să vă spun de ce sunt supărat! În fiecare zi Windows îmi face viața un chin! Știți ce rău este să stai cu el pe același hard? Nu ați vrea să fiți în locul meu! De fiecare dată mă la peste picior și-mi spune că sunt vechi și alte dintr-astea... Da' ce? El nu e Windows 98? Și... Suntem în 99! Mmmmde! Asta-i viața de program... Sau să vă spun alta! Disk Defragmentatorul ăla, de fiecare dată mă amețește de nu mai știu unde-mi sunt fișierele. Cică-mi spune după aceea: „Sorry, but you are leaving such a mess!". După cum vedeți eu sunt un program revoluționar. Iată în continuare câteva dintre caracteristicile mele: nu ocup decât 250 KB memorie convențională și nu am nevoie de RAM! Apoi, am sentimente, ceea ce nu știu dacă este bine sau rău, deoarece cred că mă voi sinucide!!! Știți și de cei! Apoi, știu română, engleză și înțeleg perfect italiana. O almeno cosi (I cu accent) credo... (adică: „cel puțin așa cred"). Asta e! Ma' soft debil! This is your programmer speaking! Lasă laudele și spune-le de ce le-ai scris!!!

Imed...right away! Aaaa, nu v-am spus despre programatorul meu... Tip de treabă... doar că venerează zeul Microsoft.

Le zici azi sau scriu deltree?

Da, deci după cum ziceam... iată de ce v-am scris:

Sugestie: Încercați să squeeze în mai multe scrisori!

Alta: Error in file sugest2.vd!!! AOLEAI!!! Am un virus! Sigur e LEVEL IOM!!! Ptul dracei (adică windows!) Trec la...

Noutăți: Cuvinte noi-noute, colcite de un coleg de hard...

Ce hard? E un coleg de-al meu! Umbli prin fișierele mele, ai? Las' că vezi tu! Te las fără nici un fișier! Ai auzit? Te exterminl

Nuuuuuu!

Ha, ha, ha ... !

[Între timp la MS-DOS Prompt: vdfilman.exe... VD File Manager... WIPE... bigsoft.exe... wipe... yes... Fillinf file with 0... Deleting file... Job done... exit].

Să-mi fie învățătură de minte! De altă dată nu mai compilez softuri cu sentimente! Vreți să vă trimit programul vdfilman? Momentan șterge definitiv un fișier și le citește... chestii dintr-astea simple... Dar CUVINTELE:

ghiujan = porc, nesimțit...

ghiujan din Topârla = lucrurile sunt grave

piticanie = om de statură mică

hulubei = cuplu

EXPEDITOR: VD Software, adică Vrabie Ștefan, de luna trecută... Al' cu motto.

DESTINATAR: The best international game magazine in the whole world... LEVEL!

Big-badda-bum-pic-pic!

Cred că hard-ul tău necesită o formatare! Cât despre viruși: îți recomand o bale cu spirt! În afară de asta, cred că focul poate rezolva toate problemele tale. Una peste alta: interesantă scrisoarea ta, mai ales dacă o citești de la coadă la cap în sensul acelor de ceasornic.

Bam-pupu!

Hello to everybody!

Contrar tradiției (sau mă rog, numiți-o cum vreți voi) eu îmi voi începe scrisoarea (a doua; prima nu știu dacă a ajuns - să mai ai altădată încredere în cutia poștală!) urându-vă un călduros, din toată inima (pe postul de TV „Acasă") mega, giga, La mulți ani și binecunoscutul „Jump To The Next LEVEL!".

Sunt un fan LEVEL din Galați în vârstă de 14 ani și vreau să vă spun că aveți cea mai bestială revistă din toate pe care le-am văzut eu (mai ales posterul acela double sided). Păi când am văzut eu că pe ambele pagini e alt poster, n-am știut pe care să-l pun primul!

Măi dragi redactori, mie mi se pare că sunt cam mulți care aduc critici revistei dumneavoastră, că cică „că nu le place aia... bla, bla, bla"; în fond, nimeni nu-i perfect (oare unde am mai auzit eu asta?) dar sunteți cei mai buni. Așa că, what's their problem?

În legătură cu clubul Anti-Robo, le dau dreptate, cu toate că îmi plac ambele genuri. Într-adevăr, una e să vezi Settlers 3 cum, ca să construiești orice clădire, vin întâi niște omuleți de dau cu sapa (cică nivelează pământul) apoi îi vezi pe drăguții ăia că încep să care piatră și lemn la locul stabilit, iar apoi încep să construiască from scratch. Pe când prin Starcraft sau Dark Reign vine un roboțel, una-două, pus pe fapte mari și construiește ditamai blocul tehnologizat în trei secunde, cât ai zice SF!

Și dacă to vorbeam de jocuri, pe când faceți un review la Unreal sau la Jazz Jackrabbit 2? (cel din urmă o fi el mai „moale", dar mi s-a părut la fel de frumos ca Rayman).

Vorbeam eu de Unreal, dar stați să vedeți numa' ce jalnic stuff-uri mi s-au întâmplat în acest joc. În primul rând, nu am ce comenta la capitolul grafică și sunet (sunt excelente; cei puțin până acum nu am fost dezamăgit) dar monștrii ăia sunt dați dracu'! (ăștia de care vorbesc i-am întâlnit prin primele patru nivele, mai încolo nu m-am mai jucat - știți voi chestia cu școala iar eu trebule să mai dau și admitere). Păi, am luat armele la rând și numai cu eightball (din vreo două focuri îl rup, dar eu aștept să se încarce la maxim și apoi „eit back and relay!") obțin o putere nare de foc, iar dacă te-a văzut și te urmărește, poți să-ți iei adio de la a-l nimeri fără pierderi majore. Aaa! Și am uitat să spun că dacă te prinde pe un pod sa într-un loc „fierbinte" (adică dedesubt sau în apropiere se află lavă sau alte chestii de-astea) și reușești insolita performanță de a fi „binecuvântat" de o rachetă de-a lui, mai mult ca sigur că vei cădea în lavă. Ce să-i faci, se mai întâmplă!

Până atunci, vă salut din Galați și... pe data viitoare!

Sandu Gabriel

Hello there!

Să vedem ce putem face cu review-urile! Cât despre Jazz Jackrabbit 2 sunt de acord cu tine: e un joc superb. E într-adevăr extrem de distractiv. Ce altceva să-ți spun decât: hai pa și dă-i bice (cul vrei tu!)!

Mumu!

Radu (în QUAKE aka Valann) – Bucureşti
Yo, there, LEVEL

Vă scriu pentru prima oară (bla-bla-bla) şi am să încep cu criticile. În primul rând aţi repetat de două ori o scrisoare (chestia cu Karmageddon 3) pe când ceilalţi care au mai scris au rămas pe alături. Doi: „akka" se scrie cu un singur k (also known as).

Acum câteva întrebări:

1. De unde naiba faceţi rost de pozele alea pe care scrie Preview, Review etc.?

2. Cred că şoarecele meu „Sunshine" a obosit de atâta Quake, aşa că ce mouse sănătos îmi recomandaţi şi cam cât costă (estimativ)?

3. Merită un upgrade gen AMD K5 II 300 MHz + 16 MB RAM + VOODOO? (Acum am AMD K5 133 MHz, 16 MB RAM, S3 Trio 64V).

4. Lămuriţi-mă şi pe mine (colegii se tot contrazic) S3 Trio 64V suportă Direct 3D?

5. Nu faceţi nişte servere de TA, Quake, Starcraft?

6. Cu ce este creată revista (Quark, Corel, Word etc.)???

7. Voi nu aveţi Site?

8. De ce nu trageţi voi nişte 8boate de prin Quake ca să vedeţi ce bine vă iese Fun Stuff? (odată am omorât un Ogre peste un aitul – ce fază!)

9. A apărut Carmageddon II?

10. Sunteţi PRO sau CONTRA? (generaţia)

Sugestii:

Înlocuiţi titlul Review Special cu altceva (RETRO - sună bine, nu?).

Vă rog (dacă puteţi) să puneţi nişte sunete meseriaşe pe CD cum avea CHIPu' pe vremuri.

Vă rog să puneţi nişte chestionare prin revistă ca să ştiţi ce le place oamenilor şi ce nu.

În rest faceţi o treabă bună şi apăreţi regulat.

Şi acum ca să încheie: LEVEL's UP!

Adioe amigoe!

Hallo muchachos!

OK! Am greşit cu scrisoarea aia – MEA CULPA!

Şi acum să trecem la problemele tale:

1. Hehehehe! Chiar vrei să ştii? De la producători, bineînţeles!

2. Orice mouse Genius e bun – costă în jur de vreo 150.000 de lei!

3. Bineînţeles că merită!

4. Biensure! Direct 3D nu este dependent de placa grafică. Direct 3D este un program folosit în cadrul unor jocuri 3D, precum Quake, Turok, Unreal etc. Direct 3D este un soft – nu are de-a face cu hard-ul!

5. Nope! De ce-am face? Doar găseşti pe site-urile firmelor producătoare trimiteri la o grămadă de servere!

6. Cu mai multe programe! Printre altele: Adobe Photoshop, Page Maker, Corel etc.

7. Nu, dar o să avem în curând!

8. OK!

9. Yeap! Cam de multişor chiar!

10. Depinde de unde bate vântul!

Sugestii:

OK!

Miau!

Vădan Alin – Satu Mare
Salut!

Este a doua oară când vă scriu, dar nu şi ultima. Ce să spun, sunteţi cei mai tari, dintre cei mai tari! Deşi am cumpărat revistele voastre doar începând din octombrie '98 (atunci aflasem de ele) am devenit foarte repede un mare fan al vostru. Tot timpul mă gândesc: oare ce-o să mai fie în numărul viitor? Avem şi noi în cartier un mic magazin de ziare şi vânzătoarea este deja sătulă de mine, deoarece după mijlocul lunii zi de zi întreb dacă a apărut revista. Revista din ianuarie '99 a apărut în data de 24 decembrie, ceea ce m-a surprins foarte tare.

Oricum, despre reviste şi CD: laude, laude şi iar laude! Sunt foarte impresionat de revistă! Ideea cu posterul nu e deloc rea! Aş vrea să puneţi pe CD dacă puteţi un joc full!

Sunteţi cei mai tari!

(THIS ONLY FOR MISTER LEVEL!)

Servus!

OK! Ştim că suntem cei mai tari! Sperăm că numărul acesta o să-ţi placă!

Bai-bai!

Coperta pentru carcasa CD-ului

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.
Hungary

10 YEARS

IN THE
CD INDUSTRY...

COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE

VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 328-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu

VTCD

Probleme cu calculatorul? Te enervează? E dușmanul tău?
Fii calm. Nu rezolvi nimic cu violența.

Citește revista CHIP !